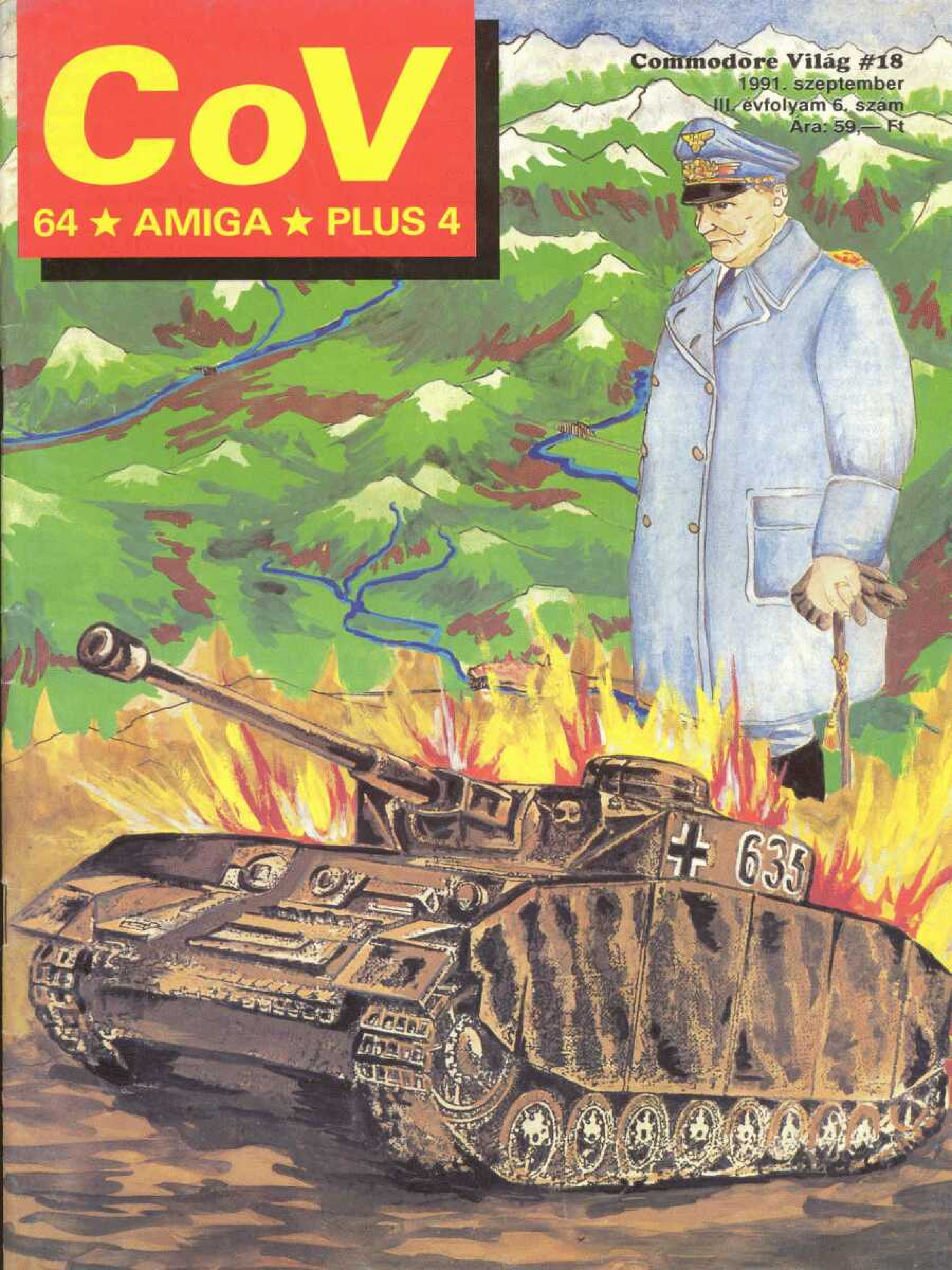


CoV
64 ★ AMIGA ★ PLUS 4
Commodore Világ #18
1991. szeptember
III. évfolyam 6. szám
Ára: 59,— Ft
635

Hova küldheted a stuffjaidat?

Mivel a borítókon telítődtünk hirdetésekkel, az időközben esedékessé vált top-lista nem fért ide. Nem baj, a fennmaradó helyen megragadjuk az alkalmat és az 5-6. oldalon található "software rásózósdi" c. játékleírásban megígért címeket kezdjük közölgetni:

Az **AMIGA FORMAT** pillanatnyilag Európa legnagyobb példányszámban eladott Amiga magazinja, ennek megfelelően tele vannak zsetonnal: a coverdiskjeiken közölt programokért 100 és 1.000 font közötti összeget is fizetnek. Ide főleg játékokat és felhasználói programokat várnak. Az elküldött lemez mellé az alábbi kérdőívet kell kitölteni:
Name/Address: (a szerző neve/címe)
Telephone (Daytime/Evenings): (telefonszám napközben és este)
Program name is...: (a beküldött program címe)
Total size of files in Kbytes: (a program mérete Kbyte-okban. 200K-nál hosszabb programokat nem akarnak felhasználni, leginkább 100K alatti programokat akarnak közölni.)
Meg kell jelölni, hogy a program milyen kategóriába sorolható be:
It is a Game/Business utility/Music program/Novelty/Technival tool/Art program/Educational/Other
(játék/üzleti/zene/vmilyen újdonság/toolkit/rajzoló/oktató/egyéb — a demokat nem kedvelik)
Brief Description: (a program rövid leírása)
Ezenkívül még van néhány kérésük a derék küldözgetőhöz:
— felbélyegzett válaszboríték a lemez visszaküldéséhez;
— egy README.DOC file a lemezen a program részletes leírásával (lehetőleg humoros, de mindenképpen érthető formában);
— a README.DOC lehetőleg kinyomtatva is;
— a lemezcímkén név, cím és géptípus (Amiga 500/1000/2000/2500);
— nem vágynak vírusokra.
Ezenkívül a kérdőív végére mindenképpen kérik az alábbi szöveget odabiggyeszteni, amelyben a szerző tanúsítja, hogy a beküldött anyagot felajánlja az Amiga Format-nak, a program teljes mértékben az ő munkája és ha a jövőbeni közlés esetén copyright-problémák merülnének fel, akkor hajlandó elvinni a balhét (ez azt jelenti, hogy valamilyen szerkesztővel készült anyagot — például egy NOISETRACKER-file-t — nem fogadnak el):
This program is submitted for Publication by Amiga Format. It is wholly my own work and I agree to indemnify Future Publishing against any possible legal action should copyright problems arise. (aláírás, dátum)
A címük:

Coverdisk Software,
Amiga Format
30 Monmouth Street
BATH BA1
2AP

A másik legnépszerűbb angol lap a **Commodore User**, aminek Amiga-részlege két éve külön, **CU AMIGA** néven működik. Ők aztán minden stuffot szívesen fogadnak: a coverdiskjükön rajta van a "Hónap rajza" (kimondottan siralmasak szoktak lenni, a szerzőik a Guru bármelyik grafikusánál különórákat vehetnének), továbbá az újságban CU Collection néven futtatnak egy rovatot, amelyben a hónapban beküldött legjobb demokat tesztelik (megjegyzendő, hogy a legtöbb ismert demo idővel itt is feltűnik). Szóval ide aztán mindent lehet küldeni, ami saját szerzemény. Mindössze két megkötésük van: a beküldött (vírusmentes) program nem lehet hosszabb 100K-nál és ha valaki viszont szeretné látni a lemezét, akkor nem árt válaszborítékot is küldenie. Egy időben pénzt fizettek a stuffokért, mostanában 100/50/25 PD-lemezzel (rajtuk a CU-nak beküldött cuccok) honorálják a beküldők fáradozását. Egyébként ez a dolog elég jó üzlet is nekik, mert különféle terjesztőkön keresztül £1.75 körüli összegért forgalomba hozzák a beküldött anyagokat. A címük:

Cover Demo, CU Amiga
Priory Court,
30-32 Farringdon Lane
London EC1R 3AU

Azok a 64-essel foglalkozó újságok, amelyek valamilyen melléklettel jelennek meg, általában (kazettás) gyári játékok preview-it vagy budget kategóriájú (3-4 éves, minimális áron újra kiadott játékokat) tartalmaznak és nem túlzottan vágynak az olvasóik beküldött anyagaira. Egyetlen olyan újságot tudunk ajánlani, ami foglalkozik a beküldött anyagokkal (szóval pénzt lehet kisajtolni belőlük) — ez a **COMMODORE DISK USER**. A lapjuk ugyan közöl játékismertetőket is, de inkább programozásorientáltak. Ebből kifolyólag nem demokat, rajzokat vagy zenéket látnak szívesen, inkább olyan kisebb felhasználói programokat, mint BASIC-kiegészítőket, programozást vagy input/output-ot támogató toolkit-eket, sprite-szerkesztőket, raszterrutinokat stb. Természetesen kész játékok ellen sem tiltakoznak vadul... Arról nincs pontos információ, hogy kábé mennyi pénzt lehet kiverni belőlük egy megfelelő programért, szóval inkább nem mondunk semmit. A részleteket mindenki lelevelezheti az alábbi címen:

Paul Eves
Argus Specialist Publications
Argus House, Boundary Way
Hemel Hempstead
HP2 7ST

(A következő számban folytatjuk a potenciális pénzkereseti források ismertetését.)

A 64-SZOLG ajánlata C64-re kazettára

1. **C81B** — Eskimo Games (utántöltős) / Supremacy Part 1,2,3,4 / Pang Part 1,2 / Lone Wolf-Mirror of Death
2. **C81A** — Exile / League Soccer '91 / Spike the Viking / Psycloid / Thruster Ball / Clystron / Madness / Superkid 2. / American 2D Pool / Interchange / Rator / Switch Blade '91 / Mega Phoenix / Pot Panic! / Ball '91 / Cubulus / Jump Out / Halifax / Dream Raider
3. **C78A** — Extreme / 3D Sracchi Simulator / Tube Madness / World Championship Soccer / Lone Wolf-Mirror Death / Tutti Frutti / Rescue / 2 Nap 4 óra / Cylogic / Pride / Clystron / Chubby Chester / Spellchast / Krymini / 3D International Tennis / Football Director 2. / L.A. Police Dept / Montrix / Frantic '91 / Hobgoblin
4. **C78B** — Back to the Future 3 (utántöltős) / Wings of Fury (utántöltős) / Ninja Pacman / Blaster / Tip Trick / Pride / Insector
5. **C77A** — Atomino / Predator 2 / Elvira Pre / Moonpatrol 2 / Heroquest Pre / Cesar '91 / Space Rider / Jai Alai / Autotest Simulator / Ditris / Los Templos Sagrados 1 / Los Templos Sagrados 2 / Gomoku / Wrath of Demon / Mastermind / Topduck / Mighty Bombjack / Paranoimia / Cut-In
6. **C76B** — The Last Ninja 3 (utántöltős) / Turrican 2 (utántöltős)
7. **C76A** — Chase HQ2 (utántöltős) / The Neverending Story 2 (utántöltős)
8. **C75A** — Teenage Mutant Ninja Turtles (utántöltős) / Total Recall (utántöltős)
9. **C80A** — Ninja Remix Part 1,2,3,4,5,6
10. **C74B** — Alien Syndrome (utántöltős)

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re **CSAK KAZETTÁRA** a 64-SZOLG címén:

'64-SZOLG' 2030 ÉRD Pf.: 4

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció (60 perc) 1 db. 60 perces kazett'n: 500,- Ft. Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvéttel postázzuk! Az eddig meglévő kollekciókról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacseréljük!

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdvözlünk mindenkit az év legcsodálatosbb hónapjában, a szeptemberben. Ilyenkor a vidámság *nem* ismer határokat, hiszen végre vége a nyárnak, lehet megint menni iskolába vagy dolgozni, jön az ősz meg a tél, trallala...! A túláradó jókedvnek maximum csak az vethet valamelyes gátat, hogy — nemhivatalos előrejelzések szerint — ebben a hónapban ismét megjelenik a pángalaktikus megamagazin, a CoV! Na sebaj, *még ez is jobb, mint egy pofon...* (Tényleg, most ugye nem november van?!)
A mostani számunkban nem voltunk túl szorgalmasak játékleírás-ügyekben, mert a két nagyobb leírással megint kicsit szószátyárok voltunk, továbbá a News is átdiffundált a keretein kívülre. Azonkívül még kaptok egy cikket a játékeladásról is, mert CoVboy már majd' egy éve megígérte.
Már a múltkori számban is több kísérletet tettünk egy új népi játék, a *"Mi küldünk egy csekket, te pedig visszaküldöd, de küldhetsz anélkül is, hogy mi küldenénk"* nevű kollektív őrület népszerűsítésére, de ez a mánia mostanra tetőzött felénk. Így tehát már előre figyelmeztetünk mindenkit, hogy a kezében tartott papírhalmaz legnagyobb részét a CoV Évkönyv reklámjai fogják betakarni. A játék egyébként továbbra is változatlan hevességgel tombol, tehát új jelentkezők is beszállhatnak. A szabályok rendkívül egyszerűek: a játékos úgy száll be, hogy a COM-Ware Kft címére elküld 249,— rénes forintot. A helyesen kitöltött csekkek szerzőire hatalmas nyeremények várnak, mert pontosan annyi CoV Évkönyvet sorsolunk ki közöttük, ahány helyesen kitöltött csekk érkezett. (Ha már az Évkönyvnél tartunk: megkérnénk az előbbi játék mindazon résztvevőit, akik a szüleiken keresztül leveleznek velünk, hogy ugyan olvassák már el a 8. oldal alján levő kis téglalapot...)
Ezután egy téveszmét fogunk eloszlatni: a hirdetés a CoV-ban továbbra is ingyenes, amennyiben valaki nem programot akar eladni és hirdetését megpróbálja 20-25 szónál nem hosszabban leadni. (Egyéb hirdetések tarifáit ld. a CoV 16-ban, a helyes számlaszámot meg a CoV 17-ben...) Ugyan a mostani hirdetések között még van néhány hosszabb lélegzetű, de a következő CoV-tól kezdve kegyetlenek leszünk és ennél hosszabb (ingyenes) hirdetéseket — hátulról előre haladva — csonkolni fogjuk. Tők muris lesz...
Végül egy jó (rossz?) hír: a CoV 20 és 21 számai, amelyeket elméletileg novemberre és decemberre jósoltunk, összevonva fognak megjelenni, tehát **karácsonyra dupla szám lesz**! A megjelenés — legalábbis pillanatnyi vágyaink szerint — december második hetére várható és ez a december majdnem bizonyosan még a XX. században lesz.
Mielőtt végre hajlandóak lennénk elkezdeni az újságot, még egy rendkívül fontos kérdést kell feltennünk:

Előfizettél már a csodálatos CoV Évkönyvre?!

Commodore Világ (újságszerű dolog, Commodore-ságokkal, CovBoy-jal és tehenekkel

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Címlapterv: Kovács József
Grafika és tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt
és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVanek úr
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a **Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363** címen
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

News

Kaland/RPG

—— 64, Amiga ——

A német **Starbyte** egy új, szokatlan kivitelezésű kalandjátékkal jelentkezett a piacon: a **SPIRIT OF ADVENTURE** leginkább a BARD'S TALE-ekre emlékeztet és azokhoz hasonlóan a fantasy világába kalauzolja a sárkányokra áhitozó, de mindamellett gyanútlan játékost.

—— 64, Amiga ——

A **GAUNTLET** név valószínűleg ismerősen hangzik mindenkinek, aki szeret szellemeket hajkurászni a monitorán. A **US GOLD** a nyáron dobta piacra a sorozat III. részét, amelyben az előző részből megismert 4 főhős mellett újabb 4 bukkan elő. Ezek közül kettővel kell végigharcolnunk *Capra* démoni világának 8 királyságát. Miután az összes helyszínről kipucoltuk a szellemeket, magával a démonkirállyal kell összecsapnunk. Brrrrrrr! (Ja, egyébként ezt Spectrumon is megcsinálták.)

—— 64, Amiga, PC ——

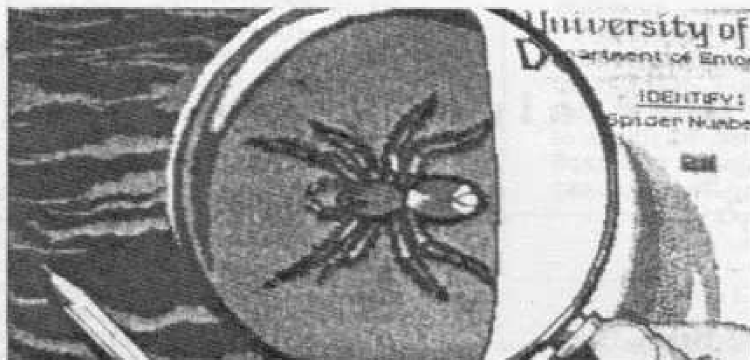
Steven Spielberg filmjei általában két témát variálnak: vagy űrlények érkeznek a Földre, vagy gyilkos izeltlábúak fogyasztják el az éppen arra sétáló embereket — mindazonáltal a nép bemegy a filmekre, szóval a játékgyártók is keményen versenyeznek a Spielberg-filmek "megszámítógépesítésének" jogáért. Az **ARACHNOPHOBIA** nevű szörnyűséget a **Disneysoft** kaparintotta meg és nyáron már piacra is dobta a játékot. A témát tekintve a Spielerg/B él: gyilkos dél-amerikai pókok mészábrolják az USA szerencsétlen lakóit és a bátor játékos egy hatalmas flakon ToxiMax nevű (izelt)lábfrissítő spray-vel száll velük szembe. (Spectrumon is megjelent.)

—— 64, Amiga, PC ——

A német **Starbyte** egy másik agyonreklámozott újdonsága a **THE RETURN OF THE MEDUSA**, ami leginkább a DUNGEON MASTER-re vagy a CAPTIVE-re emlékeztet bennünket. Ugyan a játékról eddig még csak Amigán érkezett hír, de a — **Starbyte** saját állítása szerint — 64-re és PC-re is megjelent. Majd hisszük, ha látjuk...

—— Amiga, PC ——

Talán a **Millennium** cég eddigi legnagyobb dobása lesz a **ROBIN HOOD**,



△ ***Egy csudapoke az ARACHNOPHOBIA-ból***

amely grafikai kivitelezésében leginkább a POPULOUS-ra emlékeztet — egyébként pedig egy ikonvezérelt kalandjáték. Talán mondani sem kell, hogy Robint irányítva fogunk a nottinghami erdőgazdaság környékén kóricálni. A játék fő érdekessége a meghökkentő kommunikációs rendszer, ami sokkal inkább emlékeztet egy szabvány képregényre, mint egy kalandjátékra. Tök jó.

—— Amiga, PC ——

Az elképesztő **Sierra**-játéktömegben egy újabb adventure bukkant fel, amit a **Dynamix** társulattal közös kooperációban készítettek: a **HEART OF CHINA** a *High Road to China* c. film témáját dolgozza fel és a 20-as évek Kínájába vezeti a játékost.



Nem lenne meglepő, ha a '91-es év játékainak értékelésénél kiderülne, hogy ez volt a legnagyobb befektetéssel készült adventure, hiszen a gyakorlati kivitelezésben nyolcvannál is többen vettek részt. Ez mondjuk meg is látszik a játékon: minden helyszín a lehető legaprólékosabban kidolgozott képpel fogadja a játékost.

▽ ***A GAUNTLET** 3D Amigán*



A WONDERLAND mellett valószínűleg ez lesz '91 leglátványosabb kalandjátéka. A játék egyelőre még csak VGA PC-n jelent meg, de hamarosan Amigán is hozzáférhető lesz.

—— Amiga ——

Egy másik hír (régebbről) a **Dynamix/ Sierra** együttműködésről: Amigán is megjelent az egykori 64-es **STELLAR 7**. Ez mondjuk ugyan nem kimondottan kalandjáték, de aki hajlandó volt a STARGLIDER-ekkel és a CARRIER COMMAND-dal játszani, az talán meglégedéssel fogja nyugtázni, hogy újabb 3D harci játék animálhat be a gyűjteményébe.

—— Amiga, PC ——

Ha valaki túl sok *Robin Cook*-könyvet olvasott, az mostanra már bizonyos fenntartásokkal viseltetik az orvosokkal szemben. Ez fokozottan érvényes azokra, akik játszottak a **Mindscape LIFE AND DEATH** c. játékával, amelyben egy botcsinálta sebészprofesszor szerepében rendezhettünk ijesztő ámokfutást a klinikán fekvő betegek között. (Tényleg, nem tudja valaki a konzultánsok telefonszámát?) Nyáron megjelent a program második része is, amelyben újabb problémás esetek várják, hogy téves diagnózist állitsunk fel róluk és ismét alhasi műtéteket végezhetünk a náthás betegeken. A hullaházi jelenet hűen tükrözi, hogy a tudomány előrehaladása néha áldozatokat követel — ez különösen megnyugtató olyan esetekben, amikor valaki más az áldozat. Mindenesetre reméljük, hogy a játékot a SOTE nem fogja felvenni az oktatási programjába.

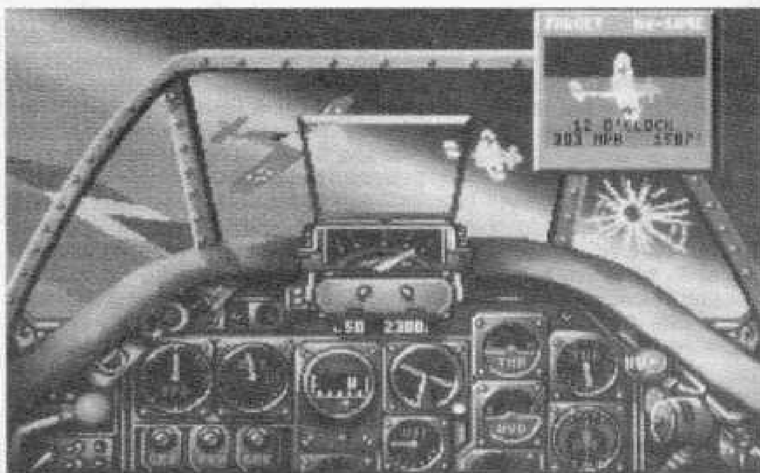
—— 64, Amiga ——

A **Novagen** cég neve valószínűleg már ismerősen hangzik minden 64- és Amiga-tulajdonosnak (sőt, a Plusisoknak is), hiszen a MERCENARY I-II. és DAMOCLES című játékaik igen előkelő helyet foglalhatnak el a számítógépes játékok örökzöldjei között. Most hosszabb hallgatás után egy újabb Novagen-termék került piacra **ENCOUNTER** címmel. A játék sem témájában, sem kivitelezésében nem szakított az eddigi hagyományaikkal: az egykori MERCENARY-rajongók gyűjteményébe újabb klón kerül.

Szimulátor

—— Amiga ——

Ez ugyan nem a legfrissebb hír, de piacra került egy küldetéslemez is a nagyszerű **FIGHTER BOMBER**-hez. A lemez



△ **CY'S AIR COMBAT:** ***két halálraítélt Me-109***

16 újabb küldetést tartalmaz és akár 'NOT FOR LAMERS!' szlogennel is hirdethetnék, mert a küldetéseket úgy telezsúfolták ellenséges SAM-állásokkal, hogy még a billentyűzet alá is jutott vagy 4-5 db. Mind a 16 küldetés időlimitje 90 perc, szóval mindenki elképzelheti, hogy ha ennyi időt adtak a teljesítésükre, milyen egyszerűek lehetnek! Az eredeti játékban megismert célpontokon kívül még szembekerülünk egy 3-4 egységből álló, a felszínen tartózkodó tengeralattjáró csoporttal is.

——— Amiga, PC ———

Akinek még nem lenne csömöre a manapság megjelent repülőgépszimulátorok dömpingjétől, az máris a felhúzhatja az oxigénmaszkot, mert az **Activision** új játékában ismét magasba emelkedünk. A **DEATH OR GLORY** mindenféle tekintetben megfelel a kilencvenes évek elvárásainak, sőt, egy apróság egészen egyedülállóvá teszi a kategóriájában: a választható géptípusok századunk legtöbb híres repülőgépét magába foglalják, szóval egy apokrif mulatság keretében azt is eljátszhatjuk, hogy egy MIG-23 kabinjában rontunk rá *von Richthofen* úr Fokker Dr. I-esére. A Vörös Báró egész biztosan elzöldül, ha egy kedves kis *Sidewindert* durrantunk az alsó részébe — vagy legalábbis kissé meg fog lepődni...

——— Amiga, PC ———

A CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER cím a 64-eseknek is minden bizonnyal ismerősen hangzik (a második felvonása már kevésbé). Az újabb *Chuck Yeager*-programról (**AIR COMBAT**) azonban valószínűleg lemondhatnak, mert a gyártó csak PC-n és Amigán dobja piacra. Az AIR COMBAT neve is mutatja, hogy légiharcokat fogunk vívni századunk leghíresebb vadászgépeivel (P-51 Mustang, Me-109, F-4 Phantom, MIG-25, stb.). Egyébként itt is lehetőségünk lesz mókás párosításokra, például egy Me-109/F-4 Phantom légiharcra. (**Hát ezt azt hiszem, nyugodtan fix kettesre vehetjük... — CoVboy**)

——— Amiga, PC ———

A PC-seknek talán nem nagy újdonság (az Amigásoknak már inkább) a **WING COMMANDER**, ami egy futurisztikus környezetben játszódó repülőgépszimulátor. Részünkről PC-n az egyik legszebb VGA-szimulátornak tartjuk, csak az Istennek se sikerült leszállni benne. Hopp! Míg a leszállással foglalkoztunk, megjelent hozzá egy MISSION DISK is, 8 új küldetéssel.

Stratégia

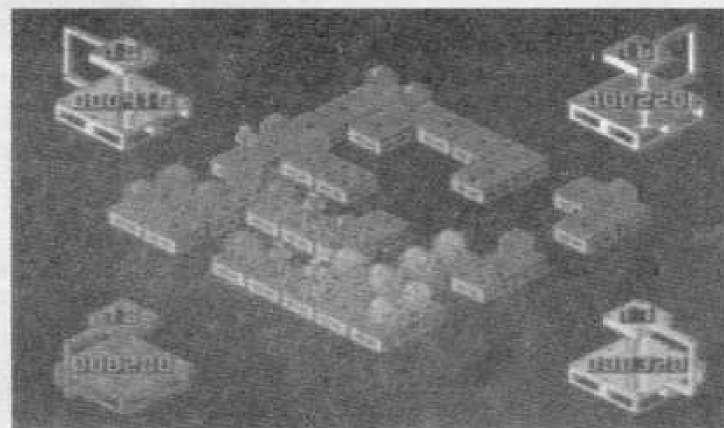
——— 64, Amiga ———

Az Amiga-verziót most követte egy nagyszerű stratégiai játék 64-es verziója is: az áldozat neve **NAM** és az Egyesült Államok Vietnamban, 1965-75 közötti időszakban viselt dolgait játszhatjuk le benne. A játékban hat hadszintéren (pontosabban hadihelyzetben) tologathatjuk ide-oda a mókás kis kockákat, ami egy stratégiai program velejárója. Egyébként ez tényleg elég cool játék, szóval lehet, hogy valamikor nyomatunk róla egy leírást is. (Bár szinte biztosak vagyunk abban, hogy nem a német nyelvű verziót fogjuk előnyben részesíteni.)

——— 64, Amiga ———

Az **Electronic Zoo** jól kibabrált velünk, mert az igen eredeti **THE BALL GAME** névre keresztelt szerzeményüket semmilyen kategóriába nem tudtuk beskatulyázni. Kínunkban beraktuk a stratégiák közé, bár inkább a go-ra emlékeztető logikai játék. A feladat egyébként roppant egyszerű: négy játékos lépked egy izometrikusan (ez a jó szó? — rajzból mindig gyengék voltunk) elhelyezett táblán. Ha egyet lép, akkor a mögötte levő mezőn megjelenik egy gömb, ha kettőt, akkor nem. Ha ugyanoda lép, ahol állt, akkor a pálya valamilyen véletlen pontján bukkan elő. Cél a másik három játékos bekerítése és minél több mező elfoglalása a gömbökkel. Ennyi. Az egyszerűségben a nagyszerűség: ajánljuk az akut ATOMIX-mániában szenvedőknek és a FEDERATION AGAINST TURRICAN mozgalom híveinek.

▽ ***Ball hátán ball a*** **THE BALL GAME*-ben***



——— Amiga ———

Az **Electronic Arts** egy új DOC-klónnal is kirukkolt a nyáron. Pontosabban inkább nem is a DOC-hoz kellene hasonlítanunk a **CASTLES** című szerzeményüket: az egész inkább egy középkori SIM CITY-re emlékeztet, amelyben várakat fogunk építgetni, embereket telepítgetni — aztán a szereposztás szerint hagyjuk összeomlani, illetve éhen halni őket.



——— 64, Amiga ———

64-en és Amigán egyszerre került piacra egy új stratégiai játék, amely a hagyományos stratégiák jellemzőit dúsítja fel némi fantasy-beütésekkel (ha mással nem is, hát a szereplők körével). A teljesen ikonvezérlésre támaszkodó játék a **LORDS OF CHAOS** névre hallgat és a **Blade Software** brigád csekkszámláját fogja növelni az egykori Spectrum játék, a SWORDS OF BANE ötletének a lekoppintása.

——— Amiga ———

Úgy rémlik, hogy valamikor már említettük a **Graftgold** csapat **REALMS** nevű játékát — de még mindig jobb kétszer szólni róla, mint egyszer sem, nem igaz? Ha csak a fantáziánk játszik velünk, akkor most elmondjuk róla, hogy ha valaha is leszokunk akut POWER-MONGER-mániánkról, akkor az nem

kizárt, hogy ennek a játéknak lesz köszönhető. (Apropó, sikerült már valakinek meghódítania azt a szigetet ott a bal alsó sarokban?) Igaz ugyan, hogy a REALMS is csak azt az örökérvényű tételt bizonyítja, hogy *"A jó ötlet gyakran lopott ötlet"*, mindenesetre nem fogunk vadul tiltakozni, ha ilyen minőségben további POWERMONGER-klónokkal fogunk találkozni a jövőben. Nem akarjuk dicsérgetni, de hát ez a game teljesen coooooooooooool. **(Ez odáig még rendben is volna, de hol kell ezt a szót elválasztani?! — CoVboy)**

Sport

——— 64, Amiga ———

Mielőtt még bárki is megrémülne: nem nyitottunk sportrovatot is a legelőn, csak az elmúlt időben annyi sportprogram jelent meg, amiről még nem volt szó, hogy szorítottunk itt nekik egy kis helyet. Az első egy szokatlan kivitelezésű foci, ami az **I PLAY 3D SOCCER**, ami a **Simulmondo** cég bűnlajstromát terheli. A nézőpont megközelítőleg a pálya síkjában van, tehát a pályának mindig csak egy részletét láthatjuk. Ez a megoldás a lehető legjobb módszer volt ahhoz, hogy a játék lassú és teljesen áttekinthetetlen legyen. A játék tényleg 3D, tényleg foci és még riporter is van — csak játszhatatlan. Részünkről maradunk a MICROPROSE SOCCER-nél.

——— 64 ———

Az **Audiogenic** is átevezett a fárasztó arcade-ek latymatag vizeiről a sportok háborgó tengerére: a **GRAHAM GOOCH'S WORLD CLASS CRICKET** című merényletnek a neve is felér két kivilágítatlan pofonnal, de a helyzet tovább rosszabbodik, amikor a játékról kiderül, hogy ez egy krikettszimuláció. A Magyarországon rendkívül népszerű és elterjedten játszott játék számítógépes megvalósítása nagyszerűen sikerült, különösen ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy fogalmunk sincs, mihez lehetne kezdeni vele. **(FORMÁZZUK LE!!! — CoVboy)** Emberek rohangálnak benne ide-oda... Nicsak! Ott valaki egy labdát csapkod valami rúddal! Talán azért teszi ezt, hogy különféle rejtélyes ábrák bukkanjanak elő a játékformációkkal?! Ki tudja? Lényeg az, hogy megint jót játszottunk. (?!)

——— 64 ———

A **Domark** kiadott már mindent shoot'em up-tól a kalandjátékokig és freescape-ekig, most a változatosság kedvéért ők is sportoltak egy kicsit. Az **RBI 2**-ben szintén bottal hadonászó emberek próbálnak labdát csapkodni, ez ugyanis egy baseball. Szó se róla, nagyon szépen kivitelezett játék, de mivel kb. azon a szinten értünk a baseballhoz, mint a krikett-hez, ezt szintén egy kicsit túlságosan élveztük. Mindegy, aki tud valamit a játék szabályairól, az elég jól fog szórakozni az RBI 2-vel, mert nagyon látványosra sikeredett.

——— 64, Amiga ———

Na végre valami épkézláb sportjáték a **Krisalis**tól, amiben legalább hozzávetőlegesen tudjuk mit kell csinálni: a **JK WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH** néven piacra került műben squashezhetünk, azaz faltenisz vár ránk. Ez egy rendkívül érdekes játék, ami olyan, mint a tenisz, csak van benne egy fal is. Sajnos a fal az eredeti teniszpálya vízszintes tengelyében húzódik (pedig mennyivel érdekesebb lenne, ha a hosszantiban lenne!), így kénytelenek vagyunk az ellenféllel egy térfélen szorongani. Ennyit a szabályokról. A játékban lehetőség van egy csomó játékos közötti választásra is, így a lehető legjobb paraméterekkel rendelkező fickót irányítva úthetünk a labda mellé.

——— 64 ———

A **Grandslam** új fociprogramja, az **ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL** ugyan nem 3D és nincs benne riporter sem, viszont játszható. **(Ez nem egy utolsó szempont egy játéknál... — CoVboy)** A kivitelezésében leginkább a MICROPROSE SOCCER-re emlékeztető játékban, a páros játék mellett egyéni barátságos mérkőzéseket játszhatunk különböző európai országok válogatottjaival vagy akár az EB négyes döntőjében is megpróbálkozhatunk.

——— 64 ———

A **Krisalis** is egy fociporogrammal rukkolt elő, amelynek a dobozára a **MAN UTD EUROPE** feliratot nyomtatták rá. A kivitelezés emlékeztet az előző játékra, csak itt a pályát nem a függőleges, hanem a vízszintes tengely szerint látjuk. A játék ötvözi a foci- és menedzserprogramok sajátságait és a szimpla játék mellett az összes nevesebb európai kupában (UEFA, KEK, BEK) indulhatunk a csapatunkkal. A futballőrültek valószínűleg megelégedéssel veszik majd tudomásul, hogy több, mint 100 európai klubcsapattal mérhetik majd össze tudásukat.

——— Amiga, PC ———

A PC-változatot fél évvel követte Amigán az **Electronic Arts** golfprogramja, a **PGA TOUR GOLF**. Ezt az eddigi legjobb golfszimulációnak kiáltották ki, bár erős a gyanúnk, hogy a kikiáltók szerepelnek az Electronic Arts fizetési listáján. Attól függetlenül nem egy rossz sportjáték — PC-n még hajlandóak is voltunk játszani vele.

▽ **NAM:** ***vietnami vakáció Amigán***



A jó öreg* STELLAR 7 *kicsit upgrade-elve ▽



Aki kitalálja, hogy mit akartunk ebben a téglalapban hirdetni, az kaphat egy Évkönyv előfizetési csekket...

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás is!

Software Busy Ness

A következő két oldalon most kivételesen nem játékleírást fogtok találni, hanem valami mást. Valamikor mintha már említettük volna, hogy hajlamosak vagyunk mindent elfelejteni, amit egyszer megígértünk — a célszerű megoldás ilyenkor az *"Átok rátok!"*-típusú levél, ami frissíti szenilitásba hajló agytevékenységünket. Egy szép példa a CoVboy-féle postazsákból:

"Yo CoVboy! Valamikor régen alig vártam, hogy végre megjelenjen az a kib* (oh, sorry) **(Kibic? — CoVboy)** 13-as CoV és elolvassam benne a tippjeiteket a játékeladásokról. Erre mi van benne?! Szerep sétlenkedtek ezekkel a lámákkal az előfizetésekről. Ez mégiscsak ABSURD (... kösz jól van. Tuti helyre került.) **(Rosszul informáltak kedvéért: Absurd egy másik figura a 23°C néven közismert Amiga-brigádból — CoVboy)** A mag-etek a #13 szám után ilyen ökörségekkel dühíti a normálisabb írni- és olvasni tudó olvasóitokat, akik mondjuk rá tudják írni a nevüket a csekkre és nem (nem!) saját maguknak küldik a #119 CoV árát... Aaaaarghhhh!!! Na jó, tudom, belőlük éltek, de egy kicsit azért feljebb kéne vinni a színvonalat. Szóval: írjatok már' erről a game ügyről valamit! Itt állnak a game-eink vödörszámra és nem bírjuk eladni őket. Most rohangálok itt fűhöz-fához, de valahogy csak nem akarok Rotschild báróval találkozni!... Vagy legalább egy kompetens manager-rel! (...) Na bye! NEXUS 6 of 23°C"

Na igen. Covboy tényleg ígért valami cikket a játékeladásról, de ő általában amúgy is hajlamos a felelőtlen ígérgetésre... Mivel azonban távolról sem ez volt az egyetlen levél, ami a téma után érdeklődött, illendő, hogy foglalkozzunk vele 1-2 oldal erejéig.

Először is felmerül a kérdés, hogy ha valaki elköveti azt a hibát, hogy játékírásra adja a fejét, akkor milyen típusú játékot tud elsózni? Erre a válasz roppant egyszerű: gyakorlatilag BÁRMILYET. Ha valaki körbepillant az elmúlt 1-2 évben megjelent játékok között, akkor az könnyen megállapíthatja, hogy a jórészt profitra berendezkedett játékforgalmazók — minőségre való tekintet nélkül — szinte mindent kiadtak, ami csak a kezük ügyébe került (tisztelet a kivételnek). Ez a törekvés a részükről mondjuk érthető: nyilvánvalóan több pénzt hoz 20-30, kisebb befektetéssel készült játék, mint egy olyan, amivel a készítők akár több évig is elszórakoznak. A '90-es évek játékgyártása — véleményünk szerint — a látványra és nem a játékra rendezkedett be mind 64, mind Amiga tekintetében (a PC-t most hagyjuk, az egy más kategória). A forgalmazók a játékot minél hamarább piacra akarják dobni és a az egyes játékok reklámkampányát is azon az alapon szervezik, hogy az eladás 2-3 hónap alatt felfut a maximumra, aztán villámgyorsan lecseng. Ez a "rágógumiszemlélet" egyértelműen a shoot'em up és arcade-kategóriába tartozó játékoknak kedvez, de — hál'Istennek! — néhány társulat igyekszik betölteni azt a piaci rést is, ami a bonyolultabb kivitelezésű játékokra (szimulátorok, kalandjátékok, stb.) mutatkozik. Így tehát az eladhatóság kérdését ezzel le is zárhatjuk: MINDEN eladható. Az már egy más kérdés, hogy kinek és mennyiért...

A következő felmerülő kérdés az, hogy mit tehet az egyszeri hazánkfia, ha legyártott valamilyen játékot? A lehetőségek mostanság elég tágak és mindenki maga dönti el, hogy melyiket választja (mi négy csoportra osztottuk őket):

#1: A szerző megpróbálja Magyarországon a saját szakállára értékesíteni a játékot:

Na igen. Hát első ránézésre kétségkívül ez a megoldás kecsegtet a legnagyobb haszonnal, viszont a dolognak van egy pár rémes hátulütője. Soroljuk:

- Először: ez anyagi befektetést (pl. lemezek ára, a játék reklámozása, stb.), továbbá elég sok időráfordítást (pl. másolás) igényel.
- Másodszor: a szerzőnek el kell döntenie, hogy a bevételért adózni kíván-e vagy sem. Valószínűleg ezt a dilemmát elég gyorsan leküzdi magában **(IGEN, ÖRÖMMEL! — CoVboy)** és mondjuk úgy intézi a dolgot, hogy a játékot utánvéttel adja fel a megrendelőnek és a lakáscímére kéri a pénzt — így soha az életben nem lehet megfogni. (Na persze távol álljon tőlünk, hogy bárkinek is ilyen tippeket adjunk — ezt csak úgy hallottuk, hogy vannak olyan magukból kivetkőzött állampolgárok, akik így próbálják meg átverni a derék adóhatóságot.) Viszont így ki van téve a derék vásárlók személyes zaklatásának, ami hosszú távon valószínűleg idegesítő lesz). Persze az is elképzelhető, hogy valaki becsületesen próbálja intézni a dolgot: ezt az embert már előre sajnáljuk, mert azonnal szembetalálja magát a csodálatos magyar bürokrácia vívmányaival, kezdve az ÁFA-ra vonatkozó jogszabályoktól (a software-forgalmazás — elméletileg — 25%-os ÁFA-kulcs alá esik) a számlákig és hasonló marhaságokig. (Ezt a témát most inkább nem boncolgatjuk, mert teli lenne vele az újság.) A lényeg az, hogy ha az ember törvényesen akarja csinálni a dolgot, akkor kénytelen olyan árat kalkulálni a játékának, amilyen áron nem eladható. A másik esetben viszont fennáll a bukás lehetősége, nevezetesen az embert megtalálja az adóhatóság (APEH-es ismerős infoja szerint: mivel államunknak pénzre van szüksége, a kiderült csalás esetén a bírság az adóhátralék 200%-a szokott lenni). Tessék választani...



- Harmadszor (és ez a legrosszabb): ha valaki Magyarországon játékot akar eladni, annak tisztában kell lenni azzal is, hogy a játékot az első eladás után pár nappal megtörik és ezzel az üzlete gyakorlatilag kútba esett. (Ez egy fennálló állapot, amiről teljesen felesleges filozofálni — el kell fogadni.) Ebből kifolyólag már örülhet, ha mondjuk 4-500 darabot el tud adni a játékából — aztán kifújt.

Az elmondottakból — talán — kiderült, hogy nem ez a módszer a célravezető játékeladáshoz. Persze a hátrányok mellett van egy előnye is: ha a szerzőnek van annyi esze, hogy a Szerzői Jogvédő Hivatalnál levédeti a termékét, akkor lehet jövedelmező is a dolog. Egész egyszerűen csak meg *kell* várni, amig valaki lesz olyan kedves, hogy megtöri a játékot — aztán csak le kell fülelni az "elkövetőket" és azokat, akik klubokban/hirdetésekben másolásra ajánlják a játékot. A Magyarországon levédett program copyright-jogainak már érvényt lehet szerezni jogi úton, akár 5-6 számjegyű kártérítéssel is — vagy fenyegetőzéssel, közvetlenül zsebbe... (már akinek van bőr a képén ilyesmire aspirálni).

#2: A szerző Magyarországon próbálja értékesíteni a játékot, de nem a saját szakállára:

Ez lényegesen jobban hangzik, mint az előző módszer. A játék megírásán kívül tulajdonképpen nincs más dolga, mint valakinek átpasszolni a jogokat. Ez gyorsabb, de kevesebb jövedelemmel kecsegtet. Ilyen esetben nyilvánvalóan célszerű apuci/anyuci/ismerős útján megkeresni egy terjesztőt, mert *'kéz kezet mos'* alapon a szerző kedvezőbb anyagi feltételeket érhet el. Most nem kezdjük el sorolni a lehetséges magyarországi terjesztőket, mert az utóbbi 2-3 évben annyi kft/betéti társulás/Rt/stb. alakult, aminek a tevékenységi körében benne van a software-forgalmazás, hogy az egy évkönyvre valót is kitenne. (Apropó: Előfizettél már a CoV Évkönyvre? Neeeeeem?! Életed nem lesz teljes, ha nem kérsz tőlünk egy előfizetési csekket!) Egy játék eladásának — akárcsak az egész világon — Magyarországon is két módszere létezik: a szerző egy fix összegért átadja a programot a terjesztőnek, vagy a terjesztő az eladott példányszám után jutalékot (royalty) fizet a szerzőnek. A magyarországi állapotokat figyelembe véve (fast crack) a szerző számára előnyösebb az előbbi — viszont a magyarországi terjesztők sem teljesen idióták, így tehát inkább az utóbbi módszert részesítik előnyben. Számokban kifejezve: egy 'mindegymilyen'-kategóriájú játékért fixen talán 10-50.000 Ft körüli összeget lehet kiverni; royalty esetén ennél valószínűleg kisebb összegre számíthatsz (megint a crack). Aki mondjuk kínjában nem tud sehova sem fordulni, az próbálja meg a Novotrade kebelén belül működő Novosoft Stúdiót. Ez nem reklám, csak ők a legismertebbek Magyarországon (ami nem jelenti azt, hogy a legkedvezőbb feltételeket kínálják).

#3: A szerző úgy dönt, hogy a játékot Nyugat-Európában próbálja értékesíteni (de nem software-forgalmazónál):

Először is tisztázzuk a rejtélyes megfogalmazást: bármilyen software-t nemcsak software-forgalmazóknál értékesíthetünk, hanem mondjuk olyan újságoknál, amelyek lemezmelléklettel jelennek

meg. Ezen újságok kiadói elég szép summákat fizetnek, ha valaki valamilyen használható anyagot küld nekik. Ilyen helyekre általában olyan "egyszerűbb" programokat célszerű küldeni, mint mondjuk egy hagyományos shoot'em up kis zöld és kék űrhajókkal — és abból is csak demot! Aztán lehet érdeklődni, hogy mit ér meg nekik ez a dolog... Néhány példa:

- A 64-esek potenciális célpontja lehet a német nyelvterületen megjelenő MAGIC DISK, vagy az angol COMPUTE!, mert mindkettő beküldött anyagokból állítja össze a 'coverdisk'-jét. Számokkal csak a MAGIC DISK-kel kapcsolatban tudunk szolgálni: egy megfelelő arcade-, shoot'em up vagy toolkit körülbelül 1-2.000 márkát ér náluk.
- Az Amigásoknak német területen nem tudunk ajánlani semmit, angolon viszont igen: az egyik az AMIGA FORMAT, a másik pedig a CU. Az AMIGA FORMAT Európa legnagyobb példányszámban eladott Amiga-magazinja, ami újabban 2 coverdiskkel jelenik meg. Ezen általában gyári játékok vannak, de közzéteszik az olvasóik által beküldött játék/utility/zenei/stb. programokat is. Ha a programot hajlandóak megvásárolni 100-1.000 font közötti összeget fizetnek a szerzőnek. A CU hasonló coverdiskkel jelenik meg, de ide lehet rajzokat, zenéket, demokat meg egyéb stuffokat is küldözgetni (ők 50-500 font között fizetnek a megfelelő alkotásokért).

Ennek a módszernek hátrányai szinte alig vannak: ha szerencsénk van és a játékot (vagy egyéb stuffot) elfogadják, akkor az egyetlen problémát a jogdíj legalizálása jelentheti. Ha a szerzőnek van BC-számlája ez sem gond — ha nincs, akkor a magyar állam kifizeti forintban. (**Hihihi... — CoVboy**) Bár már hallottunk olyanról is, hogy a szerző egy nyugati bankban nyittatott számlát magának és oda kérte a valutát — aztán amikor arra járt, akkor szépen kivette... Persze az óvatosság ilyenkor sem árt: az újságoknak vagy csak demot kell küldeni, vagy pedig levédetni a copyright-jogokat.

#4: A szerző valamelyik nyugati software-házon keresztül próbálja értékesíteni a művét:

Nyilvánvaló, hogy ez hozhatja a legnagyobb pénzt — viszont egy nagyobb forgalmazóra rásózandó játéknak már valamelyes minőséget kell képviselnie a kategóriájában. Itt a problémát az jelenti, hogy a kiszemelt terjesztővel lehetőleg rövidre kell zárni a kapcsolatot, vagyis a személyes tárgyalás a javasolt. Aki ezt a tanácsot nem veszi figyelembe, az úgy jár, mint néhány magyar dude a közelmúltban: gyártottak egy 64-es játékot, amiért a német **Rainbow Arts**tól 20.000 márkát reméltek. A teljes játékot elküldték egy német "barátjuknak" (egy elég jó nevű crew egyik tagjának), hogy a pénzügyeket rendezze le a céggel. Hihihi — a naivitásnak úgy látszik nincs határa... A játék crack-je ugyanis nemsokára visszajött Magyarországra NEC import-introval (aki tudja, hogy kiket takar a NEC rövidítés, az azt is tudja, hogy ***honnan*** jött a játék), szóval a Föld kerekén már mindenkinek megvan. Így tehát a **Rainbow Arts**-business is kútba esett. Ráadásul a grafikus papagája is megtért az Örök Papagászmezőkre — így tehát kérjük ezen sorok olvasóját, hogy egyperces néma felállással nyilvánítson részvétet katasztrófa sújtotta honfitársunkért... (Egyébként a szóban forgó játékot az 576 is tesztelte, csak a hátteret elfelejtették róla közölni.) Ebből is mindenki levonhatja a konzekvenciát: ahol sok pénzről van szó, ott jobb, ha az ember személyesen intézkedik. Az említett eset egyébként ritkaság számba megy, mert a nyugat-európai forgalmazók is általában a royalty-módszert részesítik előnyben. Ha valakinek sikerülne egy ilyen üzletet megkötnie, akkor valószínűleg megfogta az Isten lábát. A kereseti lehetőségeket megpróbáljuk egy Amiga-játékon keresztül érzékeltetni (az arányok egyébként 64-nél is hasonlóak). Egy egylemezes, teljes árú (nem budget) Amiga-játék fogyasztói ára Angliában általában £24.95 (64-en £9.95 a file-os, £14.95 a lemezes, £19.95 a kétoldalas lemezes játék). Ez a £24.95 a következő tételekre bontható le:

£11.20 jár a piacra dobó cégnek, ami az alábbi részekre oszlik:

— £3.36 a fizikai előállítás (lemez, kézikönyv, díszdoboz stb.);
— £1.12 a royalty a szerző(k)nek;
— £1.68 a marketing (poszterek, reklám, stb.);
— £3.36 a forgalmazó apparátusának fenntartására (szőke titkárnő a főnöknek, rózsacsokor a titkárnőnek, stb.) szánt összeg;
— £1.68 a forgalmazó profitja;

£5.00 a forgalmazót illeti (akinek a játékot piacra dobó cég átadja terjesztésre);

£8.75 pedig a gyakorlati terjesztőt illeti (aki eladja a portékát a boltjában). Ez az aránytalanul nagy szám egyébként Magyarországon is hasonló: a gyakorlati terjesztők részesedése a bevett gyakorlat szerint 1/3 (például a HIRKER is 31-35%-ot nyúl le az általa terjesztett újságok fogyasztói árából).

Mint a felsorolásból is kiderül, a játék szerzőinek royalty-ja gyakorlatilag 5% körül mozog, ami első látásra elég siralmasnak tűnik. Azonban nem árt figyelembe venni azt a tényt, hogy Nyugat-Európában általában venni (igen: VENNI!) szokás a játékokat és abszolút nem ritkaság az 50-100.000 példány körül értékesített program (pl. 64-en: STRIKE FLEET, ZAK, TURRICAN, GAUNTLET, stb.; Amigán: RETALIATOR, FALCON, BEAST, stb.), ami azért már elég tisztes pénzt hoz a szerzők konyhájára. (Egy *Raffaele Cecco* nevű úriember például a CYBERNOID c. shoot'em up jogdíjaiból vidáman megvehetett magának egy Ferrari Testarossát. Azonkívül másfél év alatt megírta még a játék 2. részét, valamint a STORMLORD-ot és a DELIVERANCE-t...) Ebből kifolyólag egy nyugati "Dollárpapának" történő játékeladás szépen hozhat a konyhára — kívánjuk mindenkinek, hogy sikerüljön!

Az említett négy lehetőségen kívül még van egy mód, hogy a szobádban álldogáló 64-ből vagy Amigából pénzt sajtolj ki. (Nem, nem arra gondolunk, hogy 50-100 Ft-ért játékot másolsz felebarátaidnak!...) Számos gyártó nem házon belül készítteti a programjait, hanem ún. *'freelancer'*-ekkel (szabadúszókkal) dolgoztat megrendelésre (például egy adott játék különböző géptípusokra történő kidolgozásánál). A tőkeerősebb cégek általában programozói csoportokat bíznak meg kivitelezéssel (pl. a **US Gold** a **Novotrade**-et bízta meg az **IMPOSSIBLE MISSION 2.** "legyártásával" (lehet, hogy ezért volt meg Magyarországon mindenkinek még a megjelenés előtt?!), továbbá ők csinálták a **SENTINEL WORLDS**-öt is), de a kevésbé pénzes társulatok szívesen fogadják egyes személyek jelentkezését is valamilyen feladat elvégzésére. Ez utóbbiak egyébként (főleg Amigán) — hirdetéseken keresztül — folyamatosan keresik új munkatársaikat, úgy a programozók, mint a grafikusok vagy a zenészek körében. Egy ilyen cég munkatársainak körébe bekerülni egyrészt szép elismerés, másrészt folyamatos megélhetést is biztosít.

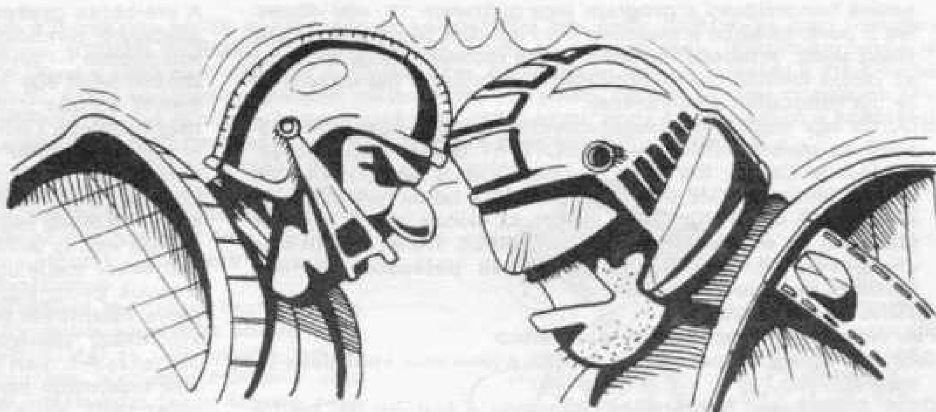
(Mivel a téma valószínűleg többeket is érint, a következő CoV-ban közlünk néhány címet, ahova a műveiteket elküldhetitek.)

Egy fontos adalék a fentebb elmondottakhoz: a software-eladás magyar viszonyait **gyakorlatban és magyar környezetben vizsgáltuk, továbbá eltekintettünk az etikai megfontolásoktól!** Szó se róla, elgondolkodtató dolgokról volt szó, de arról abszolút nem mi tehetünk, hogy ilyen országban élünk... A cikk célja az volt, hogy viszonylagos képet fessünk a vállalkozóbb kedvű olvasóink előtt álló lehetőségekről. Tehát kéretik ezt csak egy szubjektív helyzetjelentésnek venni — Magyarország, 1991.



Speedball II.

Valamikor teljesen alaptalan vádaskodások áldozatává estünk a CoVboy Postában: különféle levélírók azt állították, hogy mi esküdt ellenségei vagyunk a shoot'em up-, arcade-, sőt, a sport-játékoknak. (**Hurrá! Ez így van! Derékszépokosügyes levélírók! — CoVboy**) Na most ez ebben a formában így nemi gaz (pardon: nem igaz!). Néhány ilyen típusú játékkal hajlandóak is vagyunk játszani. Ennek bizonyítására most egy borzalmas játék leírása következik, amiről még nem sikerült eldöntenünk, hogy sport vagy arcade — de az egész biztos, hogy az **Imageworks** nevű társulat lelkén szárad és a címe **SPEEDBALL 2**.



Azon szerencséseknek, akiknek nem volt szerencséjük az első részhez, őszintén gratulálunk és javasoljuk, hogy a másodikat is kerüljék el, mert egy igazi viráglélek sosem játszana egy ilyen brutális játékkal. Akik mégis SPEEDBALL 2-re adnák a jövőben a fejüket, azok jobb, ha előre tudják, hogy a játék a huszonsokadik század sportját vetíti előre. Egyébként a játék alcíme is árulkodó: BRUTAL DE LUXE (ezen a néven is versenyzünk).

Az első résznél annyival több az új csoda, hogy egyfajta menedzseri feladatokat is ellátunk (az összeverekedett pénzből felszereléseket vásárolhatunk a csapat játékosainak), valamint új játékosokat igazolhatunk.

Betöltés után az egy- és két játékos üzemmód, illetve demo közül választhatunk. (Érdekes adalékként eláruljuk, hogy az egy illetve két játékos üzemmódban egy illetve két játékossal játszhatunk. Az igazi meglepetést viszont az okozza, hogy demo választására demot fogunk látni.)

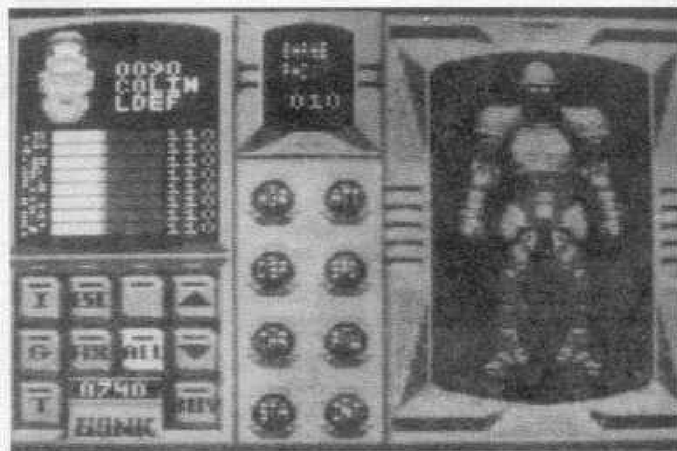
Egy játékos esetén négy módon indíthatjuk a műsort:

PRACTICE:

Gyakorlás, ez egyértelmű.

KNOCKOUT:

Ezután megjelenik a következő mérkőzést játszó két csapat négy sorának (ATTACK: támadók; MIDFIELD: középpályások; DEFENCE: védők; SUBSTITUTES: cserék) átlagos értéke (ez nálunk kezdetben mindenütt 100). Talán nem árulunk el túl nagy titkot azzal, hogy nem árt mindenben felülmúlni az ellenfelet.



△ *Colin váltómést kap, hogy jól álljon rajta a bádog*

A 'tűz' gomb megnyomása után a csapat felszerelése következik. A bal felső sarokban levő ablakban láthatók a csapat aktuális sorának átlagos paraméterei: AGR — aggresszivitás; ATT — támadás; DEF — védelem; SPD — sebesség; THR — lövés ereje; POW — erő; STA — lélekerő; INT — agyvelő (sok-sok érdekes adat...). Az alsó részen levő BANK felirat felett levő szám mutatja, hogy mennyi pénz áll rendelkezésünkre a csapat paramétereinek növeléséhez, vagyis különféle felszerelések vásárlásához. A felszerelések között a középen lévő 8 gomb segítségével választhatunk: mindegyik valamilyen plusz felszerelést jelent, ami a jobb oldalon levő figurán is megjelenik. A gombok felett látható a felszerelés ára és neve, a gomb felirata pedig azt jelzi, hogy a sor melyik paraméterét fogja az adott cucc növelni.

A vásárlást a jobb alsó részen levő gombok választásával irányítjuk:

I: Ezzel a csapat tagjait nézhetjük végig (egyébként a nyilak is ugyanezt csinálják). A felső részen látjuk a fickók képét, átlagos értéküket és a csapatban betöltött szerepüket (GOAL: kapus; LDEF/RDEF: bal/jobbhátvéd; CMID/LMID/RMID: középső/bal/jobb középpályás; CFWD: center; LWNG/RWNG: bal/jobbszélső; SUB1-3: cserék). Ha valamelyik egyéni fickó aktív, akkor vásárláskor a beállított felszerelés csak őrá vonatkozik, nem az egész sorra.

G: Ezzel válogatunk a sorok (DEF/MID/ATT/SUB) között. Ha ezek közül aktív valamelyik, akkor a paraméterek az egész sor paramétereit mutatják és vásárláskor az aktuális cuccot a sor mindegyik tagjának megvesszük.

T: Ilyenkor a paraméterek az egész csapat átlagát mutatják és vásárláskor a cucc a csapat összes tagjára felkerül (a cserékre is).

BUY: A beállított stuff megvásárlása embernek/sornak/csapatnak (már amennyiben van rá elég pénzünk). Egyébként ugyanezt eredményezi az is, ha még egyszer ráclickelünk a beállított cuccra. Ez rögtön megmutatkozik a paramétereken is.

FIX: Ezzel visszalépünk a két csapat sorainak összehasonlításához, ahol megnézhetjük, hogy mit kellene még erősítenünk.

ALL: A választásra ember/sor/csapat beállítás szerint minden stuffot megvásárolunk. (Csapatnál erre kezdetben nem lesz mód, mert nincs annyi pénzünk.)

ESC: A vásárlás befejezése, kezdődik a mérkőzés.

LEAGUE:

Bajnokság. Itt először választhatunk, hogy betöltünk-e egy kimentett állást vagy új játékot kezdünk. A bajnokságban sorban szembekerülünk a bajnokság többi 7 csapatával. A játék elején megjelenő táblázatban láthatjuk a két csapat eddigi mérlegét (WO: nyert, DR: döntetlen, LO: elvesztett mérkőzések száma, POINTS: pontszám), a LEAGUE PLACE a helyezést a bajnoki tabellán, a POINTS FOR/PNTS AGAINST a várható esélyek (papírforma) — alul pedig a KNOCKOUT-hoz hasonló összehasonlítás következik a csapatok sorairól.

A 'tűz' gomb után a KNOCKOUT-hoz hasonlóan a csapat felszerelése következik — csak eltérő módszerrel. A képernyő jobb oldalán látjuk a csapat tagjait, a kezelőbillentyűk az alábbi jelentést hordozzák:

TRA: Ez az átigazolás. A kezdeti csapatunk összes játékosának paramétereit maximum 130-ig tuningolhatjuk, ami azt jelenti, hogy a játékos ára 270 lesz. Ennél már nem tudunk tovább tuningolni, szóval egy idő után kezdjünk el pénzt spórolni, mert az átigazolható játékosok között ennél lényegesen jobb fickók is vannak (1.200 feletti árral is). Az átigazolható játékosoknál csak az van megjelölve, hogy melyik sorban játszik, a posztját aszerint határozzuk meg, hogy a soron belül melyik játékost helyett igazoljuk le. Clickeljünk először a cserélendő játékosra, aztán a BUY ikonra — ha elég a pénzünk, az új fiú képe megjelenik a csapatban. Annak a játékosnak az ára, aki helyett leigazoltuk, levonódik az új játékos árából.

TAB: A bajnokság állása a nyert/döntetlen/vesztett meccsek és szerzett pontok szerinti bontásban. Pontot egyrészt a győzelemért kapunk, másrészt a megszerzett bonus pontszámokat is

szokta honorálgatni a program (egy győzelem 10, egy döntetlen 5 pont, továbbá a meccsen elért minden 10 pontért jár egy plusz pont). A tabella mellett a nyilak mutatják, hogy a csapat az utolsó forduló óta feljebb/lejjebb csúszott a bajnokságban (●, ha változatlan a helyezése).

STA: Ez egy statisztikai összehasonlítás a két csapat szerepléséről az utolsó mérkőzésen. SHOTS AT GOAL: kapuralövés; GOALS SCORED: lőtt gólok száma; GOALS SAVED: kivédett kapura lövések; TIME IN POSSESSION: a labda birtoklásának ideje; TIME IN OPPONENTS HALF: az előbbi időből mennyit töltöttünk az ellenfél térfelén; SUCCESFUL TACKLES: sikeres szerelések; SUBSTITUTIONS: lecserélt játékosok; BONUS POINTS: megszerzett bonusok.

ESC: A meccs kezdése.

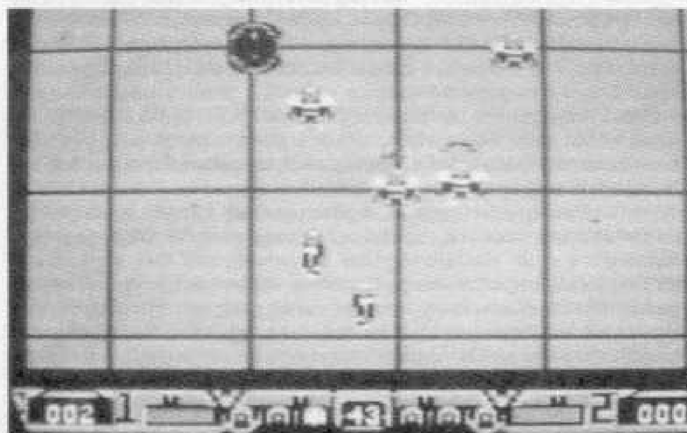
FIX: Vissza az összehasonlító táblázathoz.

SAV: A jelenlegi csapat (vagyis inkább a játékállás kimentése lemezre).

GYM: A játékosok felszerelése. (Ugyanaz a kép jön be, mint a KNOCKOUT-nál és a kezelőbillentyűk is ugyanazok, csak az ESC nem a kezdés, hanem vissza a csapat képéhez). A felszerelések vásárlásával maximum 130-ig növelhetjük az összes paramétert.

SUB: Az éppen kiválasztott játékost valamelyik cserejátékossal helyettesíthetjük.

▽ ***E havi rejtvényünk: kép szöveg nélkül***

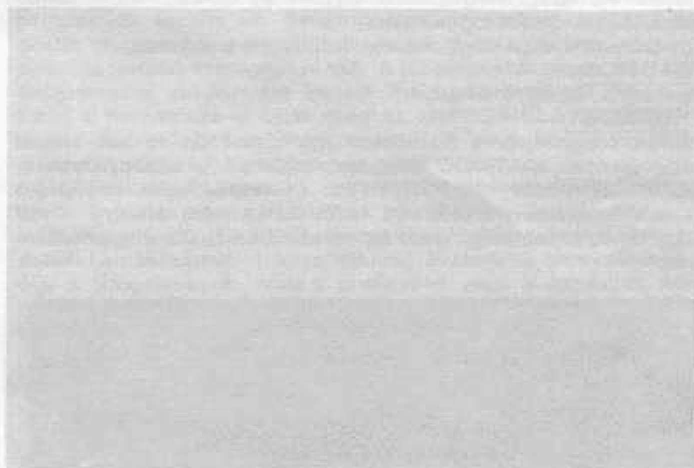


CUP:

Ez elméletileg kupaküzdelem, de a bajnokságtól csak annyiban különbözik, hogy itt a program nem számlálja a tabellán a pontokat. Ugyanúgy lehet új játékosokat igazolni, tehát egy idő után összeszedhetünk egy jobb játékosgárdát, amivel 8 meccset egyfolytában megnyerve miénk lehet a kupa.

A mérkőzés gyakorlatilag olyan, mint egy hagyományos foci. A szabályok rendkívül bonyolultak: a labdát az ellenfél kapujába kell juttatni — tekintet nélkül a veszteségekre. A labdát vezető játékos felett egy betű látható, ami egyébként azt is jelzi, hogy melyik sorban játszik. A kapus csak egy bizonyos távolságra hagyhatja el a kapuját. Már volt szó róla, hogy egy gól 10 pontot ér a meccsen (bár volt olyan is, hogy húszat adott érte — de azt nem tudjuk, miért...), Bonusokat is szerezhetünk, ha a két térfél közepén levő fekete gömböknek rúgjuk a labdát: a bonus azé, aki a labdához utoljára hozzáért (2 pont). A pálya mindkét oldalán két vicc is található: az egyik egy cső (ha belerúgjuk a labdát, akkor megy egy kört, aztán a másik irányba gurul tovább), a másik pedig egy lyuk (ha a labdát ide rúgjuk be, akkor az a pálya valamelyik véletlen pontján jelenik meg). A pályán néha különböző rejtélyes tárgyak jelennek meg, amiket nem árt összeszedni, mert (rövid ideig tartó) extra sebességet vagy lövőerőt kaphatunk velük. A mérkőzés kétszer 90 másodpercig tart — az győz, aki a gólokból és a bonusokból több pontot szed össze. Ha bajnokságot játszunk, akkor a győzelem 10, a döntetlen 5 pontot ér, továbbá a mérkőzésen elért minden 10 pontért további egy pontot kapunk. A bajnokság egyébként két fordulóból áll, tehát összesen 14 meccset fogunk játszani. Minden mérkőzés után kapunk 500 ruppót, tehát 2-3 mérkőzés alatt spórolhatunk össze egy jobb játékosra való pénzecskét.

Na ennyit erről az őrületről. 64-en és Amigán a játék gyakorlatilag megegyezik, bár — akárcsak az elõd — az Amiga-verzió a szemnek kissé kedvesebb. Attól függetlenül a 64-essel is elég jól el lehet szórakozni (van kazettán is), különösen a gyorsasága miatt. Most már csak egyetlen kérdés maradt: hogy az ördögbe tudtunk erről a játékról másfél oldalt írni?!



Évkönyvesdi (még mindig/már megint)

Először is szeretnénk megköszönni minden olvasónknak, hogy előfizetett a csodálatos CoV Évkönyvre. (Aki még nem fizetett volna elő rá, az most már igazán megtehetné, ha már egyszer megköszöntük neki...) Mint általában mindennel, ezzel az előfizetősdivel is akadtak problémák. Az első probléma ott adódott, hogy az 'ELŐfizetés' szó nem egy kész termékre vonatkozik, hanem egy ELŐkészületben levőre. Namármost: szeretnénk megkérni mindazon előfizetőinket, akiknek a mamája/papája/nagyija felháborodott levélben követelte a fiának/unokájának járó évkönyvet, nyugtassa meg a felmenőági rokonságot — nem fog Évkönyv nélkül maradni, mert mihelyt elhoztuk a pakkot a nyomdából küldeni fogjuk. Továbbá: ha valaki pénzt küld a számlánkra, azt mi körülbelül 5-6 hét múlva kapjuk meg, mert addig a küldemény "útban van" (ez azt jelenti, hogy a Posta és/vagy az OTP üldögél rajta). Tehát ha valaki július 22-én adta fel a csekket, az feleslegesen írt levelet július 25-én "Hol van az Évkönyvem?!" megszólítással, mert részünkről mondjuk szeptember 5-10. körül lesz világos, hogy ő is előfizetett az Évkönyvre. Az Évkönyvet minden előfizető meg fogja kapni október folyamán (legalábbis aki szeptember elejéig feladta a csekket), csak először meg kell várni, amíg kijön a nyomdából. Azonkívül számos terjesztőnk jelezte, hogy nagyon sokan keresitek náluk az évkönyvet. Amikor azt állítottuk, hogy csak tőlünk lesz megrendelhető, az kivételesen nem vicc volt: valahogy nem fűlik a fogunk ahhoz, hogy átadjuk terjesztésre 30% terjesztői jutalékért... (Mielőtt még valaki félreértené: Évkönyvet ezután is lehet rendelni, már ameddig van belőle — csak a feladás időpontjához tessék szépen hozzászámolni 5-6 hetet, mert kb. addigra lesz boríték a postaládában.)

Storm Across Europe

A múltkor hirtelen felindulásból rendet raktunk a lemezeink között (a két kis ládát beleöntöttük egy nagyobbikba) és igen kellemes meglepetésben lett részünk: a kupac tetejéről egy **STORM ACROSS EUROPE** feliratú floppy mosolygott ránk. Rögtön eszünkbe is jutottak a költő idevágó szavai: *"Mi a halál ez?"* Mivel a költő nem válaszolt a kérdésünkre, kénytelenek voltunk berakni a drive-ba és megnézni magunk (már nem a költőt — a játékot). Aztán egészen megtetszett (nem a költő — a játék), szóval gyorsan csináltunk róla egy leírást. (Még mindig nem a költőről — a játékról. Bár ha már annyit beszéltünk róla, akkor lehet, hogy alkalomadtán a költőről is kéne egy leírást csinálnunk...). **(Ki a jóég ez a költő és miért nem takarodik már ki ebből a leírásból?! — CoVboy)**

A **STORM ACROSS EUROPE** a **Strategic Simulations** 1989-es terméke és — a cég nevét figyelembe véve — teljesen meglepő módon egy stratégiai szimuláció. A stratégiákat és szimulációkat (meg a stratégiai szimulációkat) gyártó cégek kedvenc témája a II. Világháború, szóval az már abszolút nem meglepő, hogy a *"Vihar Európa felett"* is ezt a történelmi időszakot dolgozza fel: a színhely a háború európai (illetve észak-afrikai) hadszíntere.



Betöltés után a program érdeklődik, hogy új játékot akarunk-e kezdeni vagy inkább egy kimentett játékállást folytatnánk. Ez utóbbi választása esetén belépünk az I/O-menübe, ahol egy rejtélyes SAVE, LOAD és DIR opcióra bukkanunk. Ezek használata egyelőre rejtély számunkra, viszont a FORMAT pont segítségével már sikerült egyszer az eredeti játéklemezt leformáznunk save disk-nek... Ezután megfogadtuk, hogy ha FORMAT opciót látunk, akkor inkább EXIT-et fogunk választani. Sajnos a játék íróinak apró hibája következtében, ha az I/O menüből nem töltünk be semmit (EXIT), akkor a program úgy veszi, hogy az alapértelmezés szerinti állapotból (1939 végéről) akarjuk kezdeni a játékot, ergo lemaradunk a kezdő opciók beállításának nagyszerű lehetőségéről. Na sebaj, úgyis csak egyszer élünk...

NEW GAME választása után egy két csoportra (SCENARIO BUILDER PART 1 és PART 2) bontott menürendszeren keresztül egy csomó opciót kell beállítanunk, amelyek szerint a játék el fog indulni. A kezdeti időpont megadásán kívül ez a rész csupa olyan pontot tartalmaz, amellyel kedvünk szerinti harci helyzeteket tudunk kialakítani — aki tehát inkább reális körülmények között akar játszani, az ugrálja át ezeket a lehetőségeket.

A játék kezelése

Mielőtt belevágnánk a játékba, ismerkedjünk meg a program kezelésével illetve az általa használt jelölésekkel (ezek mondjuk jobbára egyértelműek, de azért a félreértések elkerülése végett nem árt tisztázni őket):

A játék Európa sematikus térképén játszódik, amelyen a program az országokra jellemző szinnel jelzi a szembenálló felek által birtokolt területeket (német: szürke; szövetséges: barna; orosz: vörös; pillanatnyilag semleges: kék; valamint Svájc, ami végig fekete). A színeken kívül Európa egész térképe szektorokra van osztva, amelyekre a játék során egy számmal hivatkozik a program. Ha nem leszünk olyan lusták, mint általában, esetleg a leírás után egy rajzon bemutatjuk a szektorszámokat. (Közben meggyőztük magunkat, hogy erre abszolút semmi szükség nincsen, a program úgyis mutatja azt a szektort, ahol valami történik. Persze, lehet hogy csak megint lusták voltunk...)

A menük opciói között a joystickkel mozghatunk, az EXIT választásával mindig visszalépünk az előző kérdéshez. Ha valamelyik menüben egy numerikus értéket kell beállítanunk, akkor először nyomjuk meg a 'tűz' gombot (a paraméter előtt egy csillag jelenik meg), állítsuk be a joystickkel a kívánt értéket (0-99), majd újabb 'tűz' gomb.

Ha valamelyik parancs kiadásához valamelyik szektort kell kijelölnünk, akkor csak clickeljünk a pointerrel a kívánt szektorra. Ilyen esetekben az EXIT-nek a térkép felső és alsó részén levő pepita sáv választása felel meg. Ha az aktuális parancs az általunk választott szektorban nem kiadható, akkor az alsó sorban egy ERROR felirat és az alábbi hibaüzenetek valamelyike jelenik meg:

THERE IS NO ARMY PRESENT: Valamelyik hadseregünknek akartunk parancsot adni, de az adott szektorban nincs ilyen típusú alakulat.

NOT A LEGAL STATUS SQARE: A parancs céljának olyan szektort választottunk, ahol a parancs nem végrehajtható (vagy nem pontosan a szektorban levő ábrára clickeltünk).

YOU DO NOT CONTROL THE AREA: Olyan területen akartunk parancsot kiadni, amelyik az ellenségé.

THE UNIT BASE MUST BE EMPTY: Olyan hadsereget akartunk feloszlatni, amelynek még van valamilyen alakulat az állományában.

YOU CANNOT TRANSFER TO YOURSELF: Valamelyik TRANSFER résznél (LAND/NAVY/AIR) forrás- és a célegységnek is ugyanazt a csapatot választottuk.

A program által használt szimbólumok jelentése teljesen egyértelmű (vagy ha nem, akkor a parancskiadás aktuális fázisa egyértelművé teszi a jelentésüket), szóval a szimbólumok magyarázatát valószínűleg teljesen felesleges lenne boncolgatnunk.

Scenario Builder (Part 1)

Az első dolgunk itt annak a beállítása, hogy a világháború melyik kulcsfontosságú eseményétől akarjuk elkezdeni a játékot:

AUT 39 (1939. ősze): Lengyelország lerohanásának ideje, a II. Világháború kezdete.

SPR 40 (1940. ősze): A májusi német offenzíva a nyugati fronton, Belgium, Hollandia és Franciaország lerohanása.

SUM 41 (1941 nyara): A Szovjetunió elleni hadjárat kezdete.

SUM 42 (1942 nyara): A szövetségesek észak-afrikai partraszállása, a német csapatok elérik Sztálingrádot.

SUM 43 (1943 nyara): A szövetségesek olaszországi partraszállásának ideje, a kurszki csata Szovjetunióban.

SUM 44 (1944 nyara): A szövetségesek normandiai partraszállása, a Szovjetunió nagy nyári offenzívája a keleti fronton.

Az időpont beállítása történelmi alapon határozza meg a szembenálló felek erejét és az általuk birtokolt területeket, viszont a játék során az ellenség hadmozdulatai már a mi parancsainkon fognak alapulni (például egy alkalommal a gonosz szövetséges haderők nem Normandiában, hanem Hollandiában szálltak partra, amivel úgy meglepték legfelsőbb vezetésünket, hogy csak egy jólirányzott resettel sikerült megállítani az offenzívájukat...).

A következő lépésben (UPDATING MAP) a megadott kezdeti időpont függvényében a program elhelyezi a szembenálló felek hadseregeit és beállítja az általuk birtokolt területeket.

Ezután két menüpontot kapunk: a MODIFY CURRENT opcióval átállíthatjuk az egyes szektorokban beállított értékeket, a DEVELOP NEW választásával pedig egyrészt átrendezhetjük a szembenállók által birtokolt területek tulajdonjogát, illetve átírhatjuk az ott állomásozó egységek paramétereit.

MODIFY CURRENT:

A MODIFY CURRENT választása után egy újabb menübe csöppenünk, ahol először ki kell választanunk, hogy kinek a kezén levő szektorban akarunk módosítani (GER.: német; ALL.: szövetséges; RUS.: orosz; G. MINOR: valamilyen német csatlósállam; NEUT: semleges). Ezután azt határozzuk meg, hogy a szektorban milyen típusú paramétereket akarunk módosítani. Ha legális szektort választottunk, akkor a következő menüben megjelennek a szektor aktuális beállításai, amelyek a következő infokat tartalmazzák:

DEMO: Itt állíthatjuk át a szektor gazdaságára illetve védelmére jellemző paramétereket:

TER. (TERRAIN): A terep minősége. Lehet sík (CLEAR), dombos (MODERATE), egyenetlen (ROUGH) és mocsaras (MARSHY). A terep szerepe egyértelmű: a sík terep a támadáshoz kedvező, a hegyes vagy mocsaras a védekezéshez.

GAR. (GARRISON): A szektorban levő helyőrség létszáma. Az ilyen típusú alakulatok a hadseregektől függetlenek és támadni sem lehet velük: csak akkor fognak harcolni, ha a szektort

az ellenség megtámadja. A harcértékük viszont rendkívül csekély, maximum egy gyengébb partraszálló hadsereget tudnak ideig-óráig visszaverni.

ADEF. (AIR DEFENCE): A szektor légvédelmét jelző érték. Ez határozza meg, hogy támadáskor az ellenséges bombázók milyen veszteségeket fognak szenvedni. Az ellenséges stratégiai bombázók gyárakat vagy légitámaszpontokat fognak támadni. Ennek megfelelően a légvédelmünket is azokba a szektorokba összpontosítsuk, ahol a gyáraink állnak illetve légitámaszpontunk van.

IND. (INDUSTRY): A szektorokban levő gyárak számát mutatja. Minél több iparosodott szektorunk van, annál nagyobb lehet a hadianyagok termelése (természetesen ehhez a megfelelő mennyiségű nyersanyagnak/népességnek is rendelkezésre kell állnia). Ellentétben a gyakorlattól, a játékban ezeket nem érdemes szétszórni, inkább összpontosítsuk őket olyan helyekre, ahol a légvédelmet minél jobban megerősítjük. Ha valamelyik szektorunkat 99-es légvédelemmel oltalmazzuk, akkor bombatámadás esetén 0 körül lesz a gyárak vesztesége.

POP. (POPULATION): A szektor civil lakosságát mutatja. A termelésben a szektorok összes népességét bevonhatjuk.

RAW: A szektorban levő nyersanyag mennyisége. Ugyancsak a termelésben játszik szerepet.

LAND: Itt a szárazföldi hadseregeink kezdőállapotát állíthatjuk át. Valamelyik saját hadseregünk választása után megjelennek a hadsereg különböző egységeit jelző ábrák (gyalogság/kétéltű járművek/tankok/ejtőernyősök/repülőgépek), alattuk az egység létszámával (természetesen a szám hadosztályt jelöl). Az alsó részen a következő opciók közül válogathatunk:

MOVE: A kiválasztott hadsereget áttehetjük egy másik szektorba.

TRANSFER: A kiválasztott egységből (SOURCE) csapatokat irányíthatunk át egy másik hadseregbe (DESTIN.). Ehhez először ki kell jelölnünk azt a hadsereget, ahova csapatokat akarunk átdobni, majd azt, hogy melyik alakulattípusból csoportosítunk át.

CREATE: Új hadsereg létrehozása. Először ki kell jelölnünk a megalakulási szektort (egy szektorban több hadsereg is lehet), majd ki kell választanunk azt a sorszámot (pontosabban betűt), amivel a program majd jelölni fogja az új hadsereget. Természetesen az újonnan felállított hadsereg egyelőre még fiktív: minden alakulata nulla értéken van, tehát a bevetés előtt még fel kell töltenünk.

REMOVE: Az előbbi parancs ellentéte, a kiválasztott hadsereget oszlathatjuk fel vele. Ez csak akkor lehetséges, ha az állományában levő összes alakulat értéke 00, egyébként ezeket előbb át kell csoportosítani egy másik hadseregbe a TRANSFER pont segítségével.

NAVY: Itt a flotta egységeinek kezdőparamétereivel szórakozhatunk. Miután egy olyan kikötőt választottunk, amely mellett egy hajósziluett is látható (van ott valamilyen flottaegység), a szárazföldi hadseregekhez hasonlóan megjelennek a különféle hajótípusokat jelző ikonok (hadihajó/kísérőhajó/csapatszállító/kétéltű/tengeralattjáró), alatta a kikötőben levő létszámmal. A MOVE/TRANSFER ikon választása után egy másik kikötőbe küldhetünk át a kiválasztott típusú hajókból néhányat. A célkikötő lehet olyan szektorban is, ahol pillanatnyilag nincs semmilyen hajónk (természetesen saját szektorban levő kikötőről beszélünk).

AIR: A légitámaszpontjainkon levő egységek kezdőértékeit állíthatjuk át. A háború elején minden félnek csak egy légitámaszpontja van, de újakat is építhetünk (max. 4 lehet). A légitámaszpont választása után az ismert módon megjelennek a támaszponton levő bevethető egységek ikonjai (bombázók/vadászgépek/V2 rakéták/atombomba). V2-ket természetesen csak a németek, atombombát pedig csak a szövetségesek használhatnak (ha kifejlesztették...). A MOVE/TRANSFER lehetőséggel pakolhatunk át egységeket egy másik légibázisra a NAVY-hez hasonló módon.

<u>**DEVELOP NEW.**</u>

A MODIFY CURRENT-hez hasonlóan itt is először azt kell megadnunk, hogy kinek a kezén levő szektorokban akarunk módosítani. A menüpontok is hasonlóak a másik opcióhoz, viszont másképpen működnek.

DEMO: "Tulajdonjog átruházása". Először ki kell választanunk azt a szektort, amelyiket az előbb beállított hatalomtól el akarunk venni, majd azt, hogy kinek akarjuk átadni. Átadás után a szektor paraméterei nem nullázódnak ki, ugyanazok maradnak, mint amiket a MODIFY-nál beállítottunk.

LAND: A PLACE NEW UNIT választásával egy új, plusz hadsereget állíthatunk fel a kijelölt szektorba. Először meg kell adni, hogy az új hadsereg melyik szektorban alakuljon meg, majd az azonosító beállítása következik. Ezután a szárazföldi egységeknél megismert ikonok jelennek meg és feltölthetjük az újonnan alakult hadsereget a tartalékból. A háború elején a tartalék az összes országnál 99. A hadsereg feltöltése után meg kell adnunk a hatékonyságának kezdeti értékét (EFF. LEVEL 00-95%).

A PLACE NEW UNIT utolsó részéhez hasonló dolgot produkál a MODIFY UNIT opció is: a PLACE NEW UNIT-tal létrehozott új hadseregeket tölthetjük fel vele (az eredetileg meglévőket nem).

NAVY: Választása után egy kikötőt kell választanunk, ahol az előző két opcióhoz hasonló módon új flottaegységet akarunk felállítani.

Scenario Builder (Part 2)

Miután sikerült valahogy átverekedni magunkat az első részen, az EXIT megerősítése után már töltődik is az SB második része. Ebben az első dolgunk megint annak a megadása, hogy melyik fél kezdő paramétereit akarjuk átállítani, de az itteni opciók nem az egyes szektorokra, hanem az egész országra jellemzőek lesznek.

RSH. (RESEARCH): A kutatás mértékének a szintje. Az egész háború során szabályozhatjuk, hogy a különféle hadifelszerelések fejlesztésére irányuló kutatások milyen mértékűek legyenek. Az RSH. választása után megjelenő LAND/NAVY/AIR menüpontokban egyenként megadhatjuk, hogy a szárazföldi-, vízi- és légi hadsereg különféle alakulatainak fejlesztésére milyen erőfeszítés irányuljon.

REN. (REINFORCEMENTS): Az utánpótlás mértékének a szintje. Itt is a LAND/NAVY/AIR pontokon keresztül adhatjuk meg, hogy a különböző egységek utánpótlása mekkora legyen. A LAND menüpont első ikonja egyébként egy új ábra: a program így jelöli a helyőrségi alakulatokat. Már volt szó róla fentebb, hogy ezek a hadseregektől függetlenek, tehát az utánpótlásukat is külön kezeli a program.

EFF. (EFFICIENCY): A szárazföldi hadseregek hatékonysága (vagy inkább "morál" lenne az ideillő szó?) kezdeti értékének beállítása.

SUB: A *játék elején rendelkezésre álló tengeralattjárók számának* beállítása.

FORT. (FORTIFY): Erődítés. Választása után meg kell adnunk egy szektort, ahol védelmi vonalat akarunk létrehozni. Az erődített szektorokból természetesen nehezebb lesz kiverni csapatainkat.

Miután innen továbbléptünk, újabb beállítások következnek. (**Játszani is fogunk vagy csak állítgatunk? — CoVboy**) Az első kérdésben sorra meg kell adni a német/szövetséges/szovjet félnek, hogy a szektorok lakosság/nyersanyag (POP/RAW) jellemzője véletlenszerűen legyen-e generálva (ha NO-t választunk, magunkra vessünk...). Ezután 0-9 értékek között beállíthatjuk az adott ország erejének (STRENGTH LEVEL), gyári kapacitásának (INDUSTRIAL CAPACITY) és hatékonyságának (EFFICIENCY) kezdőértékét. (Pontosabban a szövetséges és a szovjet félnél az utolsó két paraméternek nem ez a neve (például "szövetséges együttműködés", "Sztálin iránti rajongás" meg ilyenekről folyik a szó) — de ez a lényege). Alapértelmezés szerint a játékos a németeket irányítja, de akár hárman is játszhatunk a játékkal, ha a szövetséges és az orosz fél paramétereinek beállítása előtt megjelenő COMPUTER PLAYER kérdésre nemleges választ adunk. A paraméterek megadása után egy összesítő táblázat jön a beállított értékekről és egy kérdés arról, hogy ezek megfelelnek-e.

Ezek után végre elkezdhetünk játszani. A képernyő alsó részén megjelenik az első játékos parancsmenüje, ami a LAND, NAVY, AIR, VIEW, COMBAT és DISK pontokat tartalmazza. Minden körben a németeket irányító játékos lép először és miután a program végrehajtotta a parancsait, következnek a szövetségesek, végül a szovjetek. Egy évben négyszer léphetünk (WINTER: tél; SPRING: tavasz; SUMMER: nyár; FALL: az év vége), azaz évenként 4 kör van. A körök végén minden fél megkapja az utánpótlását, majd az újabb kör következik. A tavaszi (SPRING) lépés előtt még egy fázis van: ilyenkor adhatjuk meg a jövő évi termelési és kutatási feladatokat (PRODUCTION/RESEARCH). Hát akkor nézzük sorban a parancsmenü opcióit:

LAND:

Innen adunk parancsokat a szárazföldi csapatainknak. Ha a német féllel lépünk, akkor 1940 nyara után először ki kell választanunk, hogy a német (GERMAN) vagy a csatlós államok (G. MINOR) hadseregeinek akarunk parancsot adni. A parancsok kiadása két részre van bontva: a hadmozdulatokat az STG. MOVES választása után adhatjuk ki, a STAFF CHANGES opció választásával pedig új hadsereget állíthatunk fel illetve feloszlathatunk egy meglévőt.

STG. MOVES/MOVE ARMY:

Ezen az opción keresztül adunk parancsokat a hadseregeinknek. A térképen megjelenik a szembenálló felek összes hadserege. Egy saját hadsereg választása után megjelenik a sereg azonosítója, utána pedig az összetétele alakulatok szerinti bontásban (gyalogosok/szállító járművek/tankok/ejtőernyősök/vadászbombázók). Az ejtőernyősök és a vadászbombázók alatt két sor látható, amelyek azt mutatják, hogy a meglévő állomány milyen célra lesz használva az összecsapásban: az ejtőernyősöket bevethetjük gyalogosként (MN) vagy ledobhatjuk (DP: DROP); a vadászbombázók pedig a földi csapatokat támogatva bombáznak (GS: GROUND SUPPORT) vagy az ellenség vadászbombázóit támadják (HT: HUNT). Az alsó részen levő menüből választjuk ki, hogy a csapatnak milyen parancsot adunk:

MOVE: Mozgatás. A választása után megjelenő ábrák mutatják, hogy az aktuális egységet melyik szektorba tudjuk áthelyezni. Mozgatni csak saját kézen levő szektorba lehet és nem választhatunk olyan területet sem, amelyet az ellenség teljesen elvágott attól a résztől, ahol a hadsereg áll (vagy tengeren kellene átkelni a célhoz). Ezeken a megkötéseken kívül viszont bármekorra távolságra elküldhetjük az egységeinket és a mozgatás nem számít lépésnek, tehát a mozgatott egység még ugyanabban a körben támadhat is (logikai bukfenc ugyan, de így van).

ATTK (ATTACK): Támadás. Választása után megjelennek a közelben levő ellenséges hadseregek is és a program jelzi, hogy melyik szektort támadhatjuk. Támadni csak szomszédos szektort lehet (az is szomszédos, amelyik csak a csúcsával érintkezik az aktuális szektorral), viszont néha lehetőség van több (max. 3) célpont megadására is (annyi célpontot adhatunk meg a támadásnak, ahányszor a program a CHOOSE TARGET AREA kérdést felteszi). Valahogy nem teljesen gömbölyű, hogy ez mitől függ mindenesetre nyáron általában hármat léphet az a hadsereg, amely az előző körökben pihent (persze lehet, hogy az évszak vagy a szállítójárművek mennyisége is közrejátszik ebben). A több célpont megadása nagyon praktikus előrenyomuláskor, de nem árt figyelni arra is, hogy a támadó hadsereget ne vágják el az utánpótlásától és ne hagyjon rést a fronton. Ha kétszer ugyanazt a szektort adjuk meg célpontnak, akkor az előrenyomulás ott megáll. Saját szektor is megadható második vagy harmadik célpontnak: ez MOVE-nak felel meg, de csak a harci fázisban lesz végrehajtva (ez olyankor használható, ha azt akarjuk, hogy a hadsereg megtámadja az ellenséges szektort, de azonnal vonuljon is vissza). Támadásnál nem árt figyelembe venni azt, hogy a támadók mindig nagyobb veszteségeket fognak szenvedni, tehát lehetőleg több hadsereggel vagy nagy erőfölényben támadjunk. Ez a megállapítás csak az ellenséges hadseregekre vonatkozik: olyan szektorokat, amelyben csak 20-30 körüli helyőrség állomásozik, egy relatíve gyenge hadsereggel is elfoglalhatunk (ahol meg helyőrség sincs, ott a veszteség gyakorlatilag 0 lesz).
Ha olyan hadseregnek adunk ki ATTACK parancsot, amelyik egy kikötővel is rendelkező szektorban áll, akkor először kiválaszthatjuk, hogy a hadsereg szárazföldön támad (LAND ATTACK), vagy inkább partraszállásra vágyunk (SPEC. ATTACK). Ez utóbbi csak akkor választható, ha az aktuális szektor kikötőjében van annyi csapatszállító és kétéltű hajó, ami a hadsereg elszállításához szükséges (ld. ebben a menüben az INFO pontot). Ha van, akkor ki kell jelölnünk a célszektort, ahol partra akarunk szállni.

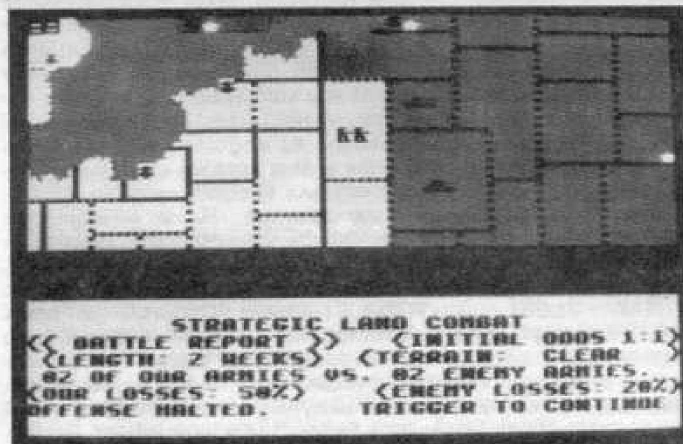
CHNG (CHANGE): A megfelelő ikon választása után itt állíthatjuk át, hogy a hadseregben levő ejtőernyős és csapatrepülő hadosztályok hogyan lesznek bevetve. Az ejtőernyősöket csak akkor vessük be ledobva (DP), ha a hadseregben kb. 40-nél több van — ha egy átlagos erejű ellenséges hadsereg ellen ennél kevesebbet dobnánk le, akkor jelentős veszteségeket szenvednének (tehát jobb, ha gyalogosként harcolnak). A vadászbombázókat a földi csapatok támogatására (GS) célszerű bevetni, ha a hadsereggel támadunk és vadászként (HT), ha védekezünk.

TRF (TRANSFER): Csapatokat dobhatunk át az aktuális egységből egy másik hadseregnek. A célhadsereg kiválasztása után megjelenik a csapatinfoja (DEST. ARMY), majd a szokásos módszerrel beállíthatjuk, hogy milyen alakulatfajtából és hányat akarunk átmozgatni (TOTAL TO MOVE). Csapatmozgatás csak a német hadseregek között lehetséges, a csatlós államok seregeinél nem használható ez a pont. Szintén nem tudunk csapatokat átdobni olyan egységből, amelyet az ellenség elvágott a többi hadseregtől vagy tenger választja el tőlük.

INFO: Az alsó részen a hadseregre vonatkozó információk jelennek meg. A felső sorban van a hadsereg azonosítója (ARMY), a neve (NAME) és a hatékonysága (EFFICIENCY), alatta pedig a COST TO TRANSPORT felirat mutatja, hogy hány csapatszállító (NAVAL) és kétéltű (AMPH.) hajóra van szükség ahhoz, hogy a hadsereget áthajózzuk valahova. Az alsó részen levő ikonok közül a NAME választása után átkereszthetjük a hadsereget egy 8 karakterből álló névre (így mondjuk könnyebb kiigazodni rajtuk), a PORT-tal pedig átküldhetjük őket valamelyik saját kikötőbe (már amennyiben elegendő szállítóhajó és kétéltű áll rendelkezésre). A TERRAIN használata támadás előtt lehet hasznos: a térkép kijelzési módját átkapcsolja a földrajzi viszonyok megjelenítésére (a szinkulcsot most nem írjuk ide, ott van alul); 'tűz' gombra jelzi, hogy melyik szektorokban vannak az egyes országok fővárosai; újabb 'tűz' gombra megmutatja a fontosabb nyersanyaglelőhelyeket tartalmazó szektorokat; végül kijelzi azokat a szektorokat, ahol gyárak vannak.

REVW (REVIEW): Választása után megnézhetjük, hogy milyen parancs (ORDERS) lett ebben a körben kiadva az egységnek és melyik szektor(ok) a parancs célpontja(i) (DEST).

▽ ***Iván szánalmas ellentámadással kísérletezik***



(STG. MOVES/TRANSFER)

A másik menüpont választása után a helyőrségekkel manipulálhatunk (az előbb már volt szó róla, hogy ezeket a szárazföldi csapatoktól függetlenül irányítjuk). A menüpont választása után a program jelzi, hogy melyik szektorokban vannak helyőrségek, majd valamelyik szektor választása után átirányíthatunk csapatokat egy másik helyőrségbe. A helyőrségeket érdemes ott megerősíteni (legalább 50-60-ra feltölteni), ahol támadásra számíthatunk és nincs annyi hadseregünk, hogy az összes szektort tartani tudjuk (például Franciaország északi partvidékétől egészen Hollandiáig). Ilyen helyekre Németország belsejéből vagy a hadbalépett csatlós államok területéről irányíthatunk át helyőrséget.
A STG. MOVES és TRANSFER menüpontok teljes egészében megegyeznek egymással a németekkel (GERMAN) és a csatlósokkal (G. MINOR) történő lépésnél, annyi különbséggel, hogy a csatlós államok hadseregeit inverzben jelzi a program. Egyébként fogalmunk nincs, hogy miért kellett ezt a kettőt különválasztani egymástól... Mindegy, a lényeg az, hogy a német és a csatlós hadseregekkel külön menüpontból lehet lépnünk (a TRANSFER-nél viszont teljesen mindegy, hogy melyiket használjuk).

NAVY:

Ezen a menüponton keresztül adunk parancsokat a flottánknak. Hál'Istennek itt az olasz flottát is a némettel egy kalap alatt irányíthatjuk, bár az olasz kikötőkből csak a Földközi-tenger térségébe, a németekből pedig az Északi-tengerre és az Atlanti-óceánra indíthatunk hajókat (nem küldhetünk hajókaravánt német kikötőből a Földközi-tengerre). A szövetségeseket irányító játékos tetszés szerint használhatja a tengereket.
A menüpont választása után megjelenő hajósziluettekből kell kiválasztanunk, hogy milyen hajóosztálynak akarunk parancsot adni. Az osztály kiválasztása után a program mutatja azokat a kikötőket, amelyikben vannak ilyen típusú hajóink, majd a kikötő választása után adhatjuk ki a parancsot. A hajóosztályok sorban a következők:
(Hadihajó:)
A PATROL opcióval őrjáratra küldhetünk megadott számú hadihajót, a GND SUPPORT-tal pedig a szárazföldi csapatok harcát támogathatjuk. Az előbbi esetben a kikötő térségében járőröznek a hajók és akkor veszik fel a harcot az ellenséggel, ha valamelyik közeli szektorban akarna partraszállni, az utóbbi esetben pedig a tengerrel határos szektorokban harcoló szárazföldi egységek harcát támogatjuk velük. Ez a két opció — a szárazföldi és légi egységeknek adott parancsoktól eltérően — nem csak egy körre szól: a kiküldött hajók mindaddig végzik a feladatot, amíg vissza nem rendeljük őket a kikötőbe. A RAID opcióval a hadihajókat kiküldjük az Atlanti-óceánra, ahol azokat a hajókaravánokat fogják támadni, amelyeken az USA a Nagy-Britanniával kötött kölcsönbérleti szerződés (LEND LEASE) alapján hadianyagokat szállít a szigetországnak. A RAID-del elküldött hajóknak végleg búcsút intünk, mert nem lehet visszahívni őket: addig vadásznak kint az Atlanti-óceánon, amíg el nem süllyesztik őket. A TRANSFER opció választásával átküldhetjük a hadihajókat egy másik kikötőbe. Természetesen ilyenkor is előfordulhat, hogy harcba keverednek, ha véletlenül belebotlanak egy ellenséges őrjáratba (mivel a tengeren mozgó egységeket nem látjuk, minden mozdulat lutri lesz — akárcsak a valóságban). A hadihajók alkalmazásánál egy dilemmával kell szembenéznünk: ha kiküldjük őket RAID-elni, akkor ugyan érzékeny veszteségeket okozunk a hajókaravánoknak, viszont másra már nem tudjuk őket használni, mivel nem térnek vissza; ha nem küldjük el őket az óceánra, hanem őrjáratoztatjuk őket (vagy csak egyszerűen benntartjuk őket a kikötőkben), akkor többnyire megszabadulunk attól a kellemetlenségtől, amit az Angliából indított hajókaravánok okozhatnak. Az angolok sűrűn viccelnek azzal, hogy vízi úton expedíciós erőket küldözgetnek mindenfelé, hogy partraszálljanak egy általunk elfoglalt területen (Norvégiában, Görögországban vagy akárhol). Ha a kikötőinkben nagyobb számú hadihajó van (30-40), akkor ugyan összeállítják a karavánokat, de a COMBAT részben az az üzenet érkezik, hogy az ellenséges flotta túl erős, szóval a támadást lefújják (ENEMY FLEET IS TOO STRONG, CONVOY ATTACK ABORTED). Így ugyan a partraszállási kísérleteket egy jó ideig csak Nyugat-Európában kell kivédegetnünk, viszont hiába bombázzuk szét Anglia iparát, állandóan újabb hadseregeket fognak felállítani... (A szövetségeseket irányító játékos a RAID opcióval a német tengeralattjárókra és a "raider"-ekre vadászhat.)
(Teherszállító:)
Egyetlen alkalmazási területe van: a TRANSFER, amellyel átküldhetjük egy másik kikötőbe. Ez szállítja a szárazföldi csapatok utánpótlását.
(Csapatszállító:)
Itt is csak TRANSFER opció van, ami megegyezik az előbbivel. Mindkét hajótípus akkor használható, ha tengeren dobunk át csapatokat valahova: a hadseregek INFO részében jelölt NAVAL érték erre a két típusra vonatkozik — csak akkor szállítható a hadsereg, ha az indulási kikötőben van legalább annyi vízijármű, amennyit a NAVAL jelez.
(Kétéltű jármű:)
Ugyancsak TRANSFER opciója van és ugyancsak partraszálláshoz szükséges. A hadseregek INFO-jában az AMPH. érték mutatja, hogy minimum hány kétéltűre van szükség a hadsereg partra szállításához. Ha nem hadsereget szállítunk, akkor az előbbi három hajótípussal ne nagyon mászkáljunk a kikötőink között, mert az ellenséges őrjáratok és tengeralattjárók vidám galamblövészetet rendeznek közöttük.
(Tengeralattjáró:)
Ezeknél nem kell kiindulási kikötőt kijelölnünk, csak azt, hogy hova akarjuk a tengeralattjárókat küldeni. A TOTAL mutatja a támaszpontokon levő létszámot és a menüpontoknál állíthatjuk be, hogy hányat akarunk küldeni a Balti-tengerre, az Északi-tengerre, az Atlanti-óceánra, a Földközi-tenger nyugati illetve keleti részébe, a Fekete-tengerre, a Vörös-tengerre és a Perzsa-öbölbe. Nyilvánvaló, hogy több tengeralattjáró több ellenséges hajót süllyeszt el. Ha a vadászat valahol sikertelen, akkor az adott helyre kiküldött tengeralattjárókat visszavonhatjuk a TOTAL-ba és kiküldhetjük őket valahova máshova. Az elsődleges német célpont az Atlanti-óceánon közlekedő konvojok (itt lehetőleg mindig tartsunk 50-60 búvárhajót), az Északi-tenger, ami magába foglalja a Csatornát is (itt már kezdetben érzékeny veszteségeket okozhatunk a Nyugat-Európába küldött partraszálló csapatoknak) és a Földközi-tengeren csavargó angol flotta. A kiküldött tengeralattjárók parancsait sem kell minden körben újra megadnunk: mindaddig "dolgoznak" a célterületen, amíg át nem irányítjuk őket máshová vagy el nem süllyesztik őket.

AIR:

Itt adjuk ki a stratégiai légierőnek szánt parancsainkat. Ez egyébként tök jó ötlet volt a játék szerzőjétől, hogy megkülönböztette egymástól a csapatok harcát támogató és az ellenség hátországát támadó stratégiai légierőt. A menüpont választása után a már ismerős STRATEGIC MOVES és STAFF CHANGES páros köszönt ránk. Az utóbbi ugyanazt produkálja, mint a csapatoknál levő párja: a CREATE ikonnal egy új repülőteret létesíthetünk valamelyik szektorunkban, a REMOVE-val pedig megszüntethetünk egyet (ez utóbbi természetesen csak akkor fog menni, ha a reptéren nem állomásozik egyetlen gép sem). Összesen négy repterünk lehet (A-D azonosítókkal ellátva), kezdetben egy darab van. A több reptér haszna abban nyilvánul meg, hogy — mivel egy reptérről csak egy támadást hajthatunk végre — körönként több hullámban támadhatjuk az ellenséges hátországot. A STRATEGIC MOVES menüből az alábbi opciókat érhetjük el:
(TRANSFER:)
A légvédelem átrendezése. Az ágyúk átdobása a helyőrségek átrendezéséhez hasonlóan történik: a sziluettek mutatják, hogy hol vannak telepítve és a "honnan" illetve a "hová" szektorok megadása után pakolhatunk át. Az ellenséges bombázók lehetséges célpontjaiból kifolyólag a légvédelmünket azokba a szektorokba kell összpontosítani, ahol a legtöbb gyárunk áll vagy repterünk van (ha erős a légvédelem, akkor kisebb a saját és nagyobb az ellenséges veszteség.) **(Ahá! Most már tudom, hogy miért tűntek el a bombázóim Anglia felett!... — CoVboy)**
(MOVE:)
Választása után a megadott repülőteret az ott állomásozó gépekkel együtt áttelepítjük egy másik szektorba. Erre akkor lehet szükség, ha az ellenséges előrenyomulás a repülőtér jelenlegi szektorát fenyegeti (ha az ellenség elfoglalja, akkor természetesen elvesztjük a gépeket is) vagy ha mondjuk nem franciaországi támaszpontokról akarjuk Moszkvát bombázni...
(ATTACK:)
Támadási parancs a kiválasztott reptéren levő gépeknek. A reptér megadása után megjelenik a reptér infoja és kiválaszthatjuk, hogy mivel akarunk támadni:
Bombázók: A TRANSFER szokás szerint áthelyezés, vagyis a megadott számú gépet áttelepíthetjük a kiválasztott támaszpontra. A BOMB PROD.-dal támadjuk az ellenség gyárait. Választása után először meg kell adnunk a támadás célpontjául szolgáló ország fővárosát, azután a bombázandó szektort, majd a bevetendő gépek száma következik. A BOMB BASE választásával támadhatjuk a kiválasztott repülőteret, de mivel az ellenfél csak egyet szokott tartani, itt csak a célszektort és a bevetett gépek számát kell megadnunk. Ugyanarról a reptérről támadhatunk egyszerre gyári szektort és egy légibázist, de két gyári szektort ugyanabban a körben már nem (ezért jobb több repteret tartani). A bombázás sikere a célszektor légvédelmétől és a bevetett gépek számától, a vesztesége pedig a kísérő vadászok és az ellenük felszálló vadászok számától függ. A gyárak bombázásával csökkentjük az ellenség ipari potenciálját (kevesebb utánpótlást tudnak gyártani a csapataiknak), a repterek bombázásával pedig a mi gyáraink és reptereink elleni támadásokat.

Vadászok: A TRANSFER-rel itt is áttelepíthetünk gépeket a kiválasztott támaszpontra. Az ESCORT-tal a vadászokat a bombázók védelmére vetjük be: célnak a bombázóknál kijelölt találkozási pontot kell megadnunk, majd be kell állítani a bevetendő gépek számát. Ha több a kísérő vadász, kisebb a bombázók vesztesége. A HUNT opcióval elfogó vadászként vetjük be a gépeket: a kijelölt szektor légvédelme mellett ők is igyekeznek az oda látogató ellenséges bombázókat illetve vadászokat megritkítani. A vadászoknál is lehet kombinálva használni az ESCORT és HUNT opciókat.

V-rakéta: Ezt csak a németek használhatják '44 nyarától. Ha a játékot korábban indítottuk, akkor először ki kell fejlesztenünk (ld. PRODUCTION/RESEARCH) és csak azután kezdhetjük el gyártani. Csak a célpontot és a bevetendő rakéták számát kell megadni — a többit már elvégzik a rakéták...

Atombomba: Ezt csak a szövetségesek használhatják '45 nyarán, amennyiben kifejlesztették. Használatához nem kell kommentár... (Egyébként német részről is lehet próbálkozni a fejlesztésével, de nekünk még sosem sikerült feltalálni — csak a nyersanyagunkat pocsékoltuk el rá.)

VIEW:

Itt néhány infot gyűjthetünk be a szektorok különböző paramétereiről:

DEMO.: A POP választása után a térkép színkódokkal mutatja a népesség sűrűségét a szektorokban, a RAW ugyanez nyersanyaglelőhelyekkel, az IND pedig gyárakkal.

OPER.: Teljesen használhatatlan opció, mert az itteni infokat más helyen is megkaphatjuk. Használatával megkapjuk a kiválasztott szektor terepadottságait, a szektorban levő helyőrség létszámát, a populáció mértékét, a nyersanyag mennyiségét és a gyárak számát. Ebből maximum a helyőrség lehet érdekes, de ha nem túl gyenge hadseregekkel támadunk, akkor úgyis mindegy, hogy mennyi volt...

STRAT.: Választására megjelenik Európa kicsinyített térképe és a hadviselők színei mutatják a pillanatnyi helyzetet az elfoglalt területek alapján. A 'tűz' gomb megnyomására a program berajzolja a térképre a szembenállók aktív hadseregeit valamint jelzi a megerősített védelmi vonalakat.

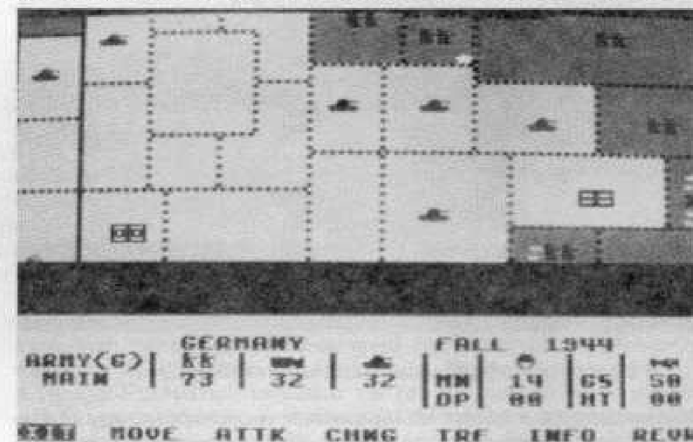
COMBAT:

Miután mind a három saját fegyvernemnek és a csatlós csapatoknak is kiadtuk a szükséges parancsokat, a COMBAT választása (+ megerősítés) után véget ér a kör és kezdődik a támadási parancsok végrehajtása, légierő/tengerészet/szárazföldi haderő sorrend szerint. Megjegyzendő, hogy a program a személyes névmásokat aszerint használja, hogy melyik fél parancsait hajtja végre, tehát például az OUR LOSSES a szövetségesek lépésekor nem a német, hanem a szövetséges veszteségeket jelöli.

STRATEGIC AIR COMBAT: A második sorban látható, hogy a kötelék melyik támaszpontunkról szállt fel (AIRBASE), a MISSION pedig a bombázás típusát jelzi (BOMB INDUSTRY vagy BOMB AIRBASE). Először a gyárak bombázása zajlik le: a harmadik sorban látjuk a támadás célpontját (TARGET) és a bombázott gyárterületek számát, a negyedikben pedig azt, hogy a támadott területen az ellenség hány gyárat (INDUSTRIES) vesztett és ez a jelenlegi kapacitás hány százaléka (CAP). Az alsó sor mutatja, hogy a bevetésen hány bombázót (BOMBER) és hány kísérő vadászt (ESCORT) vesztettünk. Ezután következik az ellenséges légibázisok elleni támadás (ha adtunk ilyenre parancsot). A jelentés hasonló a gyárak elleni támadásokhoz, de az ENEMY LOSSES felirat után a földön szétbombázott ellenséges gépek (BOMBERS) veszteségét látjuk. A stratégiai légierő harmadik bevetéstípusa, amikor HUNT-olni küldjük a vadászgépeket. Erről a csata fázisban FIGHTER SWEEP címszó alatt kapunk jelentést, amennyiben a gépeink találkoztak ellenséges vadászokkal vagy bombázókkal. Ha a légvédelmünket Németország ipari területei fölé összpontosítjuk, akkor a szövetségesek csak ritkán hajtanak végre légitámadásokat (az oroszok soha). Egyébként a légi hadviselésnek nem túl sok teteje van: Anglia iparát 3 év alatt letöröltük a szigetről, de attól függetlenül az utánpótlás egyre csak jött a csapataiknak...

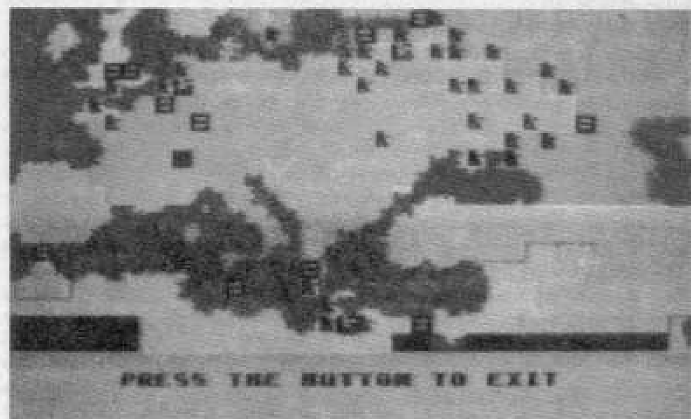
STRATEGIC NAVAL COMBAT: Ha vannak kint a tengereken RAID-hajók vagy tengeralattjárók, akkor először arról kapunk jelentést, hogy hol ütköztek ellenséges hajókba (ALLIED SHIPS HAVE BEEN SPOTTED...). Ez egyébként olyan hely is lehet, ahova nem is küldtünk tengeralattjárókat. A jelentés tartalmazza, hogy mivel támadtunk, hány hajót vesztett az ellenséges flotta és hány hajót (FLEETS) illetve tengeralattjárót (SUBS) a miénk. Ha vannak tengeralattjárók (vagy RAID-re küldött hajók) az Atlanti-óceánon, akkor a következő jelentést arról kapjuk, hogy az USA-ból Angliába tartó konvojok elleni támadásban hány tengeralattjárót vesztettünk (REPORTED SUB LOSSES), illetve az ellenség kísérőhajóiból (ESCORT) és teherszállítóiból (LEND LEASE) hányat sikerült elsüllyesztenünk. A harmadik jelentés szól a kétéltű hadműveletekről (vagy a TRANSFER-rel más kikötőbe küldött hajókról): ha a konvojunk valamilyen ellenséges járőrbe ütközött, akkor itt kapunk tájékoztatást arról, hogy hány kísérőhajó (ESCORT) és hány kétéltű veszett oda (AMPH.) az ellenség vesztesége ellenében. A kétéltű hadműveleteket a játékban inkább ne forszírozzuk, mert általában többet vesztünk rajta, mint amennyit nyerhetünk. A szövetségesek viszont gyakran alkalmazzák ezt a támadási formát: mihelyt megtámadjuk Görögországot, elkezdik a csapatok áthajózását Görögország déli részére, majd buzgón szállítják az utánpótlást nekik (először Angliából, majd az észak-afrikai hadműveletek befejezése után onnan is). Ha a Földközi-tenger nyugati és keleti részén (E/W MED) állandóan állomásoztatunk 40-50 tengeralattjárót, akkor elég kellemetlen veszteségeket fogunk okozni nekik (ezek természetesen csak a szövetségesek parancsainak végrehajtásakor jelennek meg). Később ugyanez történik majd a franciaországi partraszállási kísérleteiknél is...

▽ ***Sztálingrád előtt megtört a támadás lendülete — 1944-ben***



STRATEGIC LAND COMBAT: Utoljára következnek a szárazföldi hadmozdulatok. Először a program felteszi a költői kérdést, hogy óhajtunk-e hangeffektusokat a csatákhoz (pont olyan szörnyűek, mint maga a háború...), aztán sorban elkezdenek lépni az egységek. Először a megtámadott szektor számát (ATTACK AREA) és a támadott ország nevét látjuk, majd a térkép is a tetthelyre scrolloz és megjelennek a szembenálló csapatok. A jelentésben az aránypár (INITIAL ODDS) mutatja, hogy a támadás milyen kezdeti esélyekkel indult meg. A 3:1 feletti arányok már elég jónak számítanak (9:1 az üres szektornál), de a program ezenkívül még figyelembe veszi a támadott szektor terepviszonyait, helyőrségét és — ha minket támadnak — a csatlós csapatok számát is, szóval akár 5:1-es esélynél is elakadhat a támadás. A LENGTH jelzi, hogy hány hétig tartott a csata, a TERRAIN pedig a terepet. A negyedik sorban láthatjuk, hogy melyik hadserege támad (ha több, akkor a hadseregek száma) és hány hadsereget. Az OUR/ENEMY LOSSES felirat jelzi a támadó/megtámadott veszteségeit és a WE ARE VICTORIOUS/OFFENSE HALTED valamelyike mutatja, hogy a támadás sikeres volt-e vagy sem. Ha igen, akkor a támadó sereg(ek) belépnek a célszektorba. A megtámadott hadsereg 50-60% veszteség felett felmorzsolódik vagy visszavonul a mögötte levő szektorba. Ha a támadás elakadt, akkor a támadó marad a kiindulási szektorban. Támadásban nem lehet hadsereget veszteni — jó kis veszteséget szenvedni viszont igen, szóval törekedjünk arra, hogy lehetőleg több erős hadsereggel támadjunk. Egynél több hadsereget inkább ne támadjunk meg, mert majdnem biztos, hogy a támadás elakad és a veszteségünk az ellenség többszöröse lesz. Ez a megállapítás egyébként az ellenségre is vonatkozik, tehát egy 50-60-as erősségű hadseregünk egy 80-as helyőrség-

gel megerősítve, akár több körön keresztül is kitarthat 4-5 ellenséges sereg ellen is (különösen, ha még erődítgetünk is egy kicsit). Mivel támadáskor nem tudjuk, hogy hány sereggel állunk szemben, célszerű a kivárásos taktikát alkalmazni; várjuk meg, amíg az ellenség támad és az ő lépésénél ugyanúgy jelzi, hogy hány hadsereggel próbálkozik — így kb. megállapíthatjuk hányan vannak odaát. Ha a hadseregeknek több támadási célpontot adtunk meg, akkor az összes csapat először az első lépést hajtja végre, majd **csak utána következik a második**. (!!!) Több lépésből álló offenzivánál nem árt figyelni arra, hogy az első és második elfoglalt szektorokba is küldjünk csapatokat, különben az ellenség a következő lépésben azonnal visszafoglalja és elvágja az utánpótlástól az előretörő seregünket. Ugyanígy figyeljünk arra is, hogy a támadó hadsereg ne hagyjon lyukat maga mögött a fronton (a csak csúccsal érintkező szektorok is támadhatók!), mert a számítógép nem bocsájtja meg az ilyen hibákat és rögtön benyomul néhány hadsereggel a hátországunkba (az ilyen hibák nálunk általában LOAD-dal végződtek, mert a front ilyenkor majdnem biztosan összeomlott). Ebből kifolyólag igyekezzünk olyan szektorokba benyomulni, amellyel még további 3-4-5 ellenséges szektor is szomszédos, mert míg mi ezt egy hadsereggel is tarthatjuk, addig az ellenségnek 3-4-5 hadseregre van szüksége a front lezárásához és így szétszórja az erőit.



△ ***A stratégiai helyzet usque áttekinthetetlen...***

Miután lezajlott a német fél lépéseinek végrehajtása, egy összesítő táblázatot kapunk a német/szövetséges/orosz veszteségekről, fegyvernemek és azon belül alakulatok szerinti bontásban (a németeknél a jelenlegi, éves és az összes veszteség is fel van tüntetve). Ezenkívül kapunk még egy táblázatot a német és csatlós hadseregekről is (ez utóbbiak csak akkor elérhetők, amikor az országuk már belépett a háborúba): az UT oszlop tartalmazza a hadsereg azonosítóját, a NAME a nevét, a STR az erejét (ezt a hadseregben levő alakulatok számából számolja ki a program), a STATUS ACTIVE/INACTIVE a státuszát (a háború kezdetén csak az első 6 aktív, CREATE ARMY menüponttal állítunk fel egy újat vagy megsemmisültet ismét, az EFF a hatékonyságát (vagy moráljat, ami növelhető azzal, ha a hadsereggel nem támadunk).
Ezután következik a másik két fél. Már volt szó róla, hogy a szövetségesek légitámadásai csak szórványosak. A flottájuk lépéseiben főleg az Atlanti-óceánon mászkáló RAIDER-einkre, illetve a tengeralattjáróinkra vadászik. Azonkívül számos kétéltű támadást (és az utánpótlásukat szállító konvojt) indítanak Görögországban, Észak-Afrikában, majd a későbbiek folyamán Olaszországban és Franciaországban (honnan van ennyi hajójuk?!).
Az oroszok abszolút nem használták ellenünk stratégiai légierőt és — mivel a Fekete-tengerre és a Baltikumba nem nagyon küldtünk tengeralattjárókat — a flottájuk is passzív maradt. A szárazföldi manővereik hasonlók a mienkéhez. Az ellenfél lépése után újabb összesítő táblázat érkezik a három szemben-álló hatalom veszteségeiről.

Utánpótlás:

Miután mind a három fél lépése lezajlott, következik a német fél utánpótlási fázisa. Az utánpótlást a termelés/kutatásnál (ld. később) beállított paraméterek alapján kapjuk meg, szintén fegyvernemekre bontva. Az utánpótlás kiosztása hasonló az eddig tapasztaltakhoz, szóval nem kell különösebben magyarázgatni: az ARMY/NAVY/AIR pontok választása után megkapjuk, hogy a fegyvernem egyes alakulatai mennyi utánpótlást kaptak, majd valamelyik alakulat ábráját választva ki kell választanunk azt a hadsereget, kikötőt vagy légibázist, ahova az utánpótlást irányítani akarjuk, ott pedig azt, hogy az utánpótlásból mennyit akarunk otthagyni. A hátországtól elvágott egységeknek természetesen nem adhatunk utánpótlást. Az ARMY pontban a helyőrség (az első) kiosztásánál nyilvánvalóan bármelyik saját szektorba küldhetjük az utánpótlást, a NAVY pont tengeralattjárók részénél elegendő csak az ikonját választani. Ha valamelyik fegyvernem nem kapott utánpótlást, akkor NO REINFORCEMENTS AVAILABLE üzenetet kapunk. Az utánpótlásból mindig osszuk ki az összeset, mert a program **nem adja hozzá** a megmaradt utánpótlást a következőhöz!
A csatlós államok seregeinek sajnos nem oszthatunk utánpótlást. Körülbelül évenként azonban ezek is kapnak valami erősítést az anyaországuktól, tehát ha különösebb veszteségeket nem szenvedtek vagy megerődített állásokban védekeznek, akkor idővel ezek is valamennyire megerősödhetnek.

Termelés/kutatás:

Minden évben a WINTER időszak után következő utánpótlási fázis után következik a PRODUCTION/RESEARCH fázis, amelyben megadhatjuk, hogy az elkövetkező évben a gyáraink milyen mennyiségű utánpótlást állítsanak elő.
A TNSFER PRODUCTION választása után a légvédelmi ágyúkhoz és a helyőrségekhez hasonló módon áttelepíthetjük a gyárainkat. Már volt szó róla, hogy ezeket célszerű Németország belső területeire összpontosítani, mert így a légvédelemmel hatékonyabban védhetjük őket az ellenséges bombázások ellen. Valamelyik gyárat tartalmazó szektort választva megjelenik a szektorban levő gyárak száma, amelyeket átpakolhatunk a megadott szektorba. Vigyázat, a célszektorban nem látható az újonnan áttelepített gyárak száma — ezek csak a következő lépésben kezdenek el az új helyükön termelni (ez nagyobb áttelepítésnél meg is látszik az utánpótlás mennyiségén).
A PRODUCTION/RESEARCH választása után két újabb menüpont jelenik meg, amelyek — bármily meglepő is — a PRODUCTION és a RESEARCH névre hallgatnak. Az előbbivel a termelés nagyságát, az utóbbival a kutatás (vagy inkább fejlesztés) ütemét szabályozzuk. Mindkét dolog három összetevőből áll össze: a termelésben dolgozók létszámából (POP), a rendelkezésre álló nyersanyagból (RAW) és a gyárak számából (IND). Bármilyen gyártás vagy fejlesztés ezeket az értékeket fogyasztja bizonyos mennyiségben (COST). Természetesen a gyártáshoz/kutatáshoz az az összes kezünkön levő szektor POP/IND/RAW értéke rendelkezésre áll. A játék során egyébként főleg a nyersanyaghiánnyal lesz gondunk.
A PRODUCTION részben elsődlegesen fontos az ARMY rész, azon belül is a gyalogság, a szállítójárművek és a tankok, mert ezek szenvedik a legnagyobb veszteségeket a harcokban (1942-43 felé már nem árt elkezdeni helyőrségeket is "gyártani"). A flottának elsősorban tengeralattjárókat gyártsunk (10-15 db), bár egy-két hadihajó sem fog megártani a tengereken elsüllyesztett RAIDER-ek utánpótlására. A légierővel ugyan nem túl sok vizet zavarunk, de ha unalmas perceinkben bombázgatunk, akkor gyártsunk 10-15 bombázót is (a vadászok szinte soha nem szenvednek veszteségeket). A V2 rakéták feltalálása után ezt is elkezdhetünk gyártani, de akkor viszont hagyjunk fel a bombázókkal, mert a rakéták is éppen elég rombolást visznek végbe (a kettő együtt pedig már csak a hadsereg rovására építhető). A menü utolsó pontja (SPEC) két egyéb lehetőséget tartalmaz. Az első választásával új gyárakat építhetünk: a következő körben annyi IND ponttal lesz több, mint amennyit itt megadunk (feltéve, ha közben nem nyerünk/vesztünk gyárakat tartalmazó szektorokat). A második választásával megerődíthetünk egy kiválasztott szektort. Ez ugyan elfogyaszt egy tizest mindhárom paraméterből, de egy ilyen szektorban védekező hadseregünket kissé nehezen fogja kitúrni onnan az ellenség... Az erődítés pontosan egy év múlva fog elkészülni, tehát — gondolva a holnapra — nem árt már 1942 vége felé elkezdeni az "Atlanti Fal" építését.
A RESEARCH ugyanazokat a menüpontokat tartalmazza, mint a PRODUCTION, de ebben a fejlesztés ütemét növelhetjük. Minden fegyvernem alakulatának megvan az adott értéke és valamelyiket választva azt a számot kell megadnunk,

amennyivel ezt növelni akarjuk. Azután a program eldönti, hogy ez sikerült-e (SUCCESFUL) vagy sem (FAILED) — de mindenképpen fogynak a POP/IND/RAW paraméterek. A PRODUCTION-részben megadott érték csak viszonylagos, a fejlesztés üteme szabályozza a gyakorlati termelést. Például: a PRODUCTION-nél a gyalogságnál 40 körüli értéket megadva, 40 gyalogságot kapunk a következő évben utánpótlásnak, ha a RESEARCH értéke 1; ha viszont a RESEARCH már 3 vagy 4, akkor a gyakorlati utánpótlás 80-90 körül lesz. A V2 rakétát például csak 6-os RESEARCH-szinttel lehet elkezdeni gyártani (bár a program '44 előtt nem engedi addig emelni). A fejlesztés mindenképpen lutri, de ha bejön, akkor gyümölcsöző (ha meg nem, akkor elpazaroltunk egy csomó gyártási kapacitást...)

Ez lenne a program által követett menetrend. A játék a kezdési időponttól függetlenül 1945 tavaszáig tart: ha eddig a német fél nem bukott volna bele a hadműveleteibe, akkor övé a győzelem — egyébként a szövetségesek győztek. Végezetül néhány megszívlelendő jótanács azoknak, akik a háború kezdetétől játszanak egyedül:

• A háború kezdetén Lengyelországot ugyan egyetlen lépéssel le lehet rohanni, de ez semmiképpen sem célszerű: akárcsak a történelemben, a Szovjetunió azonnal annektálja a balti államokat és Lengyelország mindazon keleti részeit, ahol nem állnak német hadseregek. Mivel a nyugati fronton a szövetségesek mindaddig nem támadnak, amíg mi rájuk nem rontunk, célszerű az ott álló egyetlen hadosztályt is Lengyelországba küldeni és az első körben a rendelkezésre álló hat hadsereg közül csak kettővel támadni és négy hadsereggel előrenyomulni a Baltikumban és Lengyelországban a szovjet határig. Így a későbbiekben sokkal kedvezőbb pozícióból kezdhetjük meg a Szovjetunió elleni offenzívát.

• Németország ugyan 1940 elején bekebelezte Norvégiát, de a játékban ezt a kétéltű hadműveletet inkább hagyjuk ki az életünkből, mert sokkal többet vesztünk rajta, mint amennyit nyerhetünk.

• Miután Lengyelország megadta magát, minden erővel Franciaország ellen fordulhatunk, amit folyamatos támadással 3 kör alatt simán legyőzhetünk. A támadás megkezdésekor egy füst alatt elfoglalhatjuk a Benelux-államokat is. A nyugat-európai győzelem után azonnal kezdjük meg a francia tengerparton lévő szektorok megerősítését a Németország területén levő helyőrségek átcsoportosításával, mert a védtelen szektorokban állandó szövetséges partraszállásra számíthatunk.

• A közép-európai államokat (Magyarország, Bulgária, Románia) teljesen felesleges megtámadni, mert idővel ők is belépnek a háborúba és automatikusan a szövetségeseink lesznek. Ha megtámadnánk, akkor azonnal szovjet érdekterületté válnak és az orosz csapatok bevonulnak a területükre (továbbá elvesztjük leendő hadseregeiket is). Magyarország és Bulgária '41 tavaszán lép be a háborúba 1-1 nagyon gyenge hadsereggel, Románia '41 nyarán 2 szintén gyenge hadsereggel. Mivel a csatlós seregeket nem tudjuk utánpótlással ellátni, célszerű ezeket nem támadásra, hanem az elfoglalt területeken a helyőrség megerősítésére, védekezésre bevetni. '41 nyarán a finnek is belépnek a háborúba: itt csoportosítsuk át az összes finn helyőrséget a szovjet-finn határszektorba (sőt, lehetőleg egy PRODUCTION-fázisba építsünk is erődítményt ide), de ne támadjunk velük, mert nagyon gyorsan felmorzsolódik a gyenge hadseregük. A szovjetek amúgy is folyamatosan támadni fogják ezt a szektort és itt lekőthetünk 2-3 hadseregüket is.

• Olaszország '40 tavaszán fog belépni a háborúba és ezzel megnyílik az észak-afrikai front is. Itt is célszerű passzivitásba vonulni: az észak-afrikai olasz hadsereget hagyjuk ott, ahol áll (ne támadjunk vele!) és a többi szektorból csoportosítsuk át a helyőrségeket ide. Ha a helyőrséget 99-ig növeljük és nem pocsékoljuk el az olasz hadsereget felesleges támadásokkal, akkor a későbbi szövetséges partraszállás után ez az egy hadsereg 3-4 páncéloshadsereget egészen a háború végéig le fog kötni! Az Olaszországban rendelkezésre álló 2 hadsereggel könnyűszerrel elfoglalhatjuk Jugoszláviát és Görögországot. Ez alól kivétel a Görögország legdélibb részén levő szektor, ahol erős angol hadseregek állomásoznak: ezeket ugyan — német segítséggel — kiverhetjük innen, de teljesen felesleges, mivel nemsokára úgyis megpróbálnak ismét partraszállni. A legjobb megoldás az, ha a déli szektor felett a két olasz hadsereggel megállunk, a helyőrséget 99-re feltöltjük és valamilyen PRODUCTION-fázisban itt is erődített vonalat hozunk létre. A szövetségesek ugyan folyamatosan támadni fognak, de itt sohasem fognak áttörni. Valamikor '43-ban megpróbálnak a hátunkban is partraszállni, tehát nem árt az egyik olasz hadosztályt visszavonni és itt is megerődített állást létrehozni.

• A Szovjetuniót nem muszáj az eredeti forgatókönyv szerint (41 nyarán) megtámadni: csak akkor támadjunk, ha a rendelkezésre álló hadseregeink már elég erősek (45-50 STR érték már elég jónak számít), továbbá igyekezzünk minél több új hadsereget felállítani. A szovjet fronton fokozottan érvényes az a megállapítás, hogy mindig nagy túlerővel támadjunk és a különböző szektorok elfoglalásával lehetőleg úgy alakítsuk a frontot, hogy az oroszok kénytelenek legyenek az erőiket minél jobban széttagolni — így könnyebb lesz az áttörés.

• A lengyel és a jugoszláv szektorokban '42-től folyamatosan számíthatunk partizánlázadásokra. Ha a lázadó szektorban nincs helyőrség, akkor a szektor azonnal a partizánok kezére kerül. Az ilyen partizánlázadások leverésére nincs különösebb haderőre szükség: a partizánok 30-40 gyalogoshadosztállyal harcolnak, tehát egy közepes erejű hadsereggel is villámgyorsan szétverhetjük őket.

• Nyugat-Európában legalább két (de inkább három) hadsereget állomásoztassunk a partraszállási kísérletek visszaverésére. Egyrészt lehetőleg töltsük maximumra az északi tengerparti sávon levő helyőrségeket, másrészt küldjünk minél több tengeralattjárót az Északi-tengerre (N. SEA). A partraszállási kísérletek leggyakrabban Hollandia, Belgium és a Franciaország északnyugati részén levő Bretagne-ban várhatók.

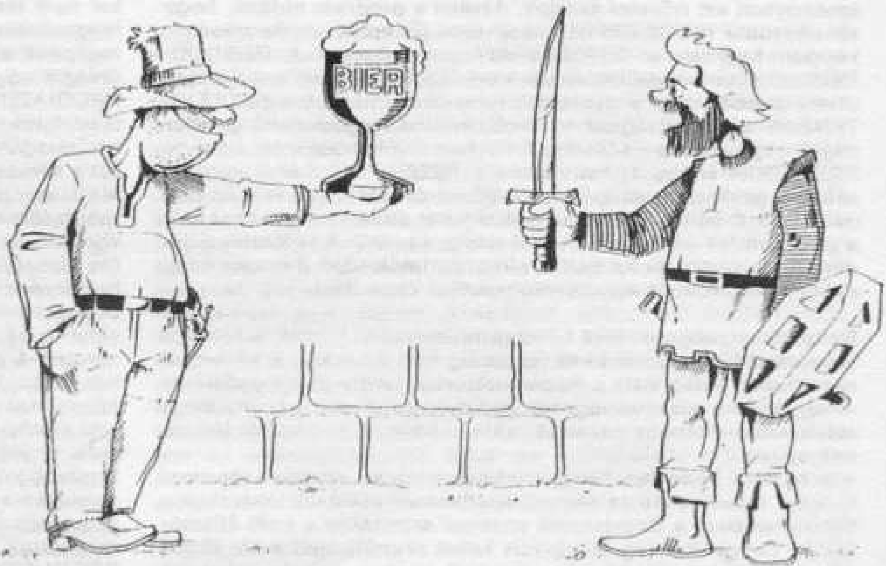
• A többi meg a játékos dolga...

Aki a **STORM ACROSS EUROPE** előtt még nem játszott hagyományos stratégiai játékkal, az egész biztosan nem ettől a programtól fogja megkedvelni a stratégiákat. A meglehetősen puritán grafikai kivitelezés enyhe 'Spectrum-like' kinézetet kölcsönöz a **SAE**-nak (egyébként Spectrumon is teljesen ugyanilyen a játék), bár egy stratégia alapvetően nem is a látványra, hanem magára a játékra épül. A menük felépítésével sikerült a lehető legjobban túlbonyolítani és ezáltal lelassítani a játék kezelését — sokkal egyszerűbb lett volna az egészet egy pull-down menürendszerrel megoldani. Az állandó töltögetés még tovább lassítja a műsort. A kategória rajongói azonban egész biztosan nehezen tudnak majd (tudtak?) elszakadni a monitor elől, mert a játék a lehető legbonyolultabban, a legtöbb paraméter figyelembevételével dolgozza fel a világtörténelem egyik legizgalmasabb fejezetét. A SCENARIO BUILDER-részek segítségével egészen érdekes harchelyzeteket generálhatunk magunknak, viszont a használatuk — szerintünk — alapvetően a "csalás" kategóriába tartozik, tehát inkább nem foglalkoztunk velük. Tapasztalataink szerint a reális erőviszonyokat az tükrözte a legjobban, ha a német félnél az összes kezdőparamétert 9-re, a szövetségeseknél 7-re, a szovjeteknél pedig 5-re állítottuk. Az izgalmas és hosszan tartó játékkal szemben még feltétlenül meg kell említenünk egy negatívumot is: a program meglehetősen bizonytalan és különösen a játékállás betöltésénél, valamint a COMBAT-fázisokban hajlamos a kifagyásra. Ettől függetlenül ez az egyik legjobb stratégia, amihez 64-en szerencsénk volt. Csak ne lenne ilyen ronda!...

Nincs szükséged véletlenül egy csodálatos CoV Évkönyvre?!

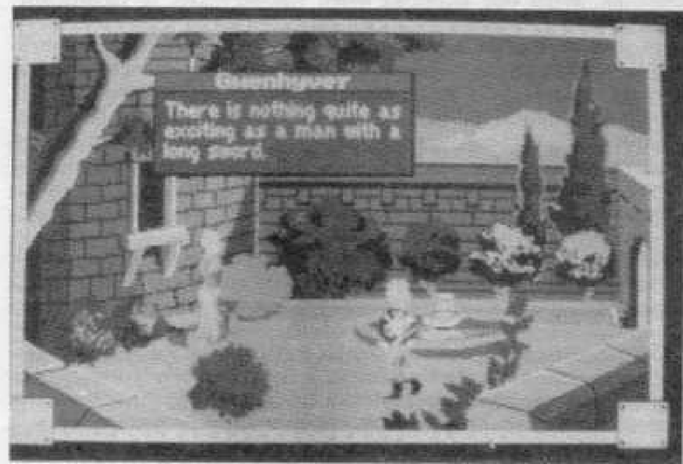
Conquest of Camelot

Megint eszünkbe jutott, hogy tök régen volt a CoV-ban **Sierra**-játék leírása. Ettől ugyan lehet, hogy rajtunk kívül senkinek nem támadt hiányérzete, de azért most egy újabb Sierra-stuff kerül terítékre: a **CONQUEST OF CAMELOT**. Mielőtt valaki sikoltva abbahagyná ezen oldalak olvasását, azzal közöljük, hogy ez a játék kivételesen nem annyira debil, mint a LARRY- vagy SPACE QUEST-sorozatok — sőt, rövid ideig úgy tűnt, hogy a Sierra hozzávetőlegesen normális producereket is alkalmaz (aztán persze ezt a gondolatot gyorsan elhessegettük magunktól). A játék az Arthur király és lovagjai köré szövődő legendákat dolgozza fel, különös tekintettel a Szent Grál nevű nedűtartó alkalmatosság utáni keresgélésre. A Sierra-designhoz ugyan jobban illett volna a témakör "Gyalog galopp"-szerű feldolgozása, de még így is elég tűrhető kalandjátékot sikerült összehozniuk. A kerettörténet kiderül az introból, amelynek a lényege cruncholva kb. ennyi: Anglia népe boldogan éldegélt Arthur uralkodása alatt, aki Camelot várából irányította birodalmát. Ez az állapot nem volt túl tartós, mert a nagy király legjobb lovagja, Sir Lancelot, a lovagi erények teljes figyelmen kívül hagyásával összeszűrte a levet Gwenhyver királynéval. Ezért átok szállt a királyságra, mindenki unhappy lett, éhezett meg ilyen hasonló dolgokat művelt... A legendás Kerekasztal lovagjai ebben az időben már teljesen kifogytak a legyőzendő sárkányokból, óriásokból, Pepita Lovagokból és éppen kezdték magukat halálra unni. Aztán Merlin, a varázsló kitalálta, hogy az átkot csak a Szent Grál nevű kehely megszerzésével lehet megtörni és a három legjobb lovag (Sir Gawaine, Sir Galahad és Sir Lancelot) rögtön nekivágott, hogy a tárgyat akár a föld alól is előkerítse. Arthur azonban hiába várja vissza a lovagjait: se Grállal, se nélküle nem tér vissza egyik sem. Erre úgy dönt, hogy ő is elmegy keresgélni...



A kezelésre valószínűleg teljesen feleslegesen vesztegetnénk a szót: aki már játszott Sierra-játékkal, annak ismerős lesz. Van néhány játékosbarát opció is: a '**CTRL**'+'**A**'/'**T**' billentyűre ASK ABOUT/ASK MERLIN ABOUT szöveg jelenik meg a parancssorban, a '**CTRL**'+'**O**'-ra pedig az erszényünket nyithatjuk ki (GIVE-re Arthur leteszi az '**ENTER**'-rel kiválasztott mennyiséget, CLOSE-ra minden marad a régiben). Még egy újdonság a többi QUEST-hez képest: az általunk elért pontszám, három csoportra, ügyesség/bölcsesség/lélek (Skill/Wisdom/Soul) pontokra van osztva és a jó megmozdulásainkat ezeknél pontozza a program. A főmenü egy másik hasznos opciójával EASY-re állíthatja az arcade-részeket minden játékos, aki végig akarja játszani a játékot. A többi opciót az '**ESC**' megnyomása után mindenki megvizsgálhatja — mi inkább belevágunk a megoldás ismertetésébe.

A játék elején Camelot alaprajzát látjuk, Arthur a saját szobája előtt álldogál. Sétáljunk be. Az asztalon ott hever erszényünk, amelyet az előző éjszaka tettünk ide. Ugyan teljesen üres, de azért zsebre vágjuk (TAKE PURSE). A falon lógó kard és pajzs is a felszerelésünkhöz tartozik, de csak ruhacsere után vehetjük fel őket. Öltözzünk be a nagy küldetéshez illő jelmezbe (CHANGE CLOTHES), majd — mivel más dolgunk itt már nincs — sétáljunk vissza a folyosóra.



△ ***Gwenhyver megjegyzéseket tesz a kardunkra***

Az Arthur szobájától felfelé levő torony előtt található Gwenhyver királyné kerti lakja, ahol a hölgy szomorúan sóhajtozik a padon. Jöttünkre azonnal felpattan (TALK LADY néhányszor). Erősen bizonygatja, hogy állandóan imádkozni fog küldetésünk sikeréért és nagyon reméli, hogy mielőbb sikerül kiszabadítanunk és hazahoznunk Sir Lancelot lovagot. Közben eszébe jut, hogy többen is eltűntek, így hozzáteszi, hogy természetesen őket is nagyon várja vissza. Ha LOOK-oljuk a csalfa hölgyet, akkor a program erősen bizonygatja, hogy ha Lancelotról bármilyen hír lenne, akkor azt Gwenhyver biztos tudja (ASK ABOUT LAUNCELOT). Sir Lancelotot természetesen a királyné látta utoljára: mielőtt a derék lovag elindult volna Grálozni, még beugrott a királynéhoz, hogy a veszélyes küldetés előtt még egyet... izé... áldását kérje az expedícióhoz. Lancelot Ot Moor irányába tűnt el, ahol a Tó Hölgyétől akart valami segítséget kapni a Szent Grál hollétét illetően. (**Érdekes, hogy ez a bátor lovag mindig valamilyen hölgy társaságában bukkan elő... — CoVboy**) A kerti lak berendezését vizsgálva megtudjuk, hogy a növényzet a Camelotra szálló átokból kifolyólag kipusztult — viszont az egyik bokron egy rózsa még hozzávetőlegesen az élők sorában tartózkodik (TAKE ROSE). Gwenhyver azt a használati utasítást adja hozzá, hogy viseljük közvetlenül a szívünk felett és ha veszélybe sodródnánk, akkor a "Rózsa üzenete" egyszer még kisegíthet bennünket a bajból. A misztikus kommentár folytatása elől inkább meneküljünk vissza a kastély folyosójára.

A következő toronyban találjuk a királyi kincstárat. A történet idején a királyság konvertibilis fizetőeszköze a réz, az ezüst és az arany, amelyekből Arthur egy-egy hordóval rendelkezik. A valutatartalékok felett egy derék úriember őrködik. Mint később Merlintől megtudtuk, igen jó barátságban volt Sir Gawaine-nel, tehát biztosan tud valamit róla (ASK ABOUT GAWAINE). Sir Gawaine tényleg itt volt az indulása előtt és magához vett némi készpénzt mindhárom valutából — aztán eltűnt valahol Glastonbury Tor irányába. (**Ez valami presszó lehet — CoVboy**) Ennek örömére mi is adjuk oda az emberünknek az erszényünket (GIVE PURSE) és töltessük fel pénzzel (TAKE GOLD, TAKE SILVER, TAKE COPPER). Persze nem árt a kincstárostól vissza is kérni az erszényt (TAKE PURSE).

A toronyból nyíló kisebb toronyban van Merlin varázsló szobája, ahol a fent említett úriember varázslással, alkímiával és keresztrejtvényfejtéssel üti agyon az időt. A látogatóival kapcsolatban mindössze egyetlen elvárása van: ne nyúljanak hozzá semmihez! Ennek örömére rögtön ki is nyithatjuk a jobb oldalon fekvő ládikát (OPEN CHEST), amelyben egy igen eredeti kivitelezésű "iránytűre" bukkanunk: a spárga végén levő kard mindig észak felé mutat. Merlin ezt pont nekünk tette félre, szóval tüntessük el a batyunkban (TAKE LODESTONE). Ezután Merlint végigkérdezhetjük a lovagokról (ASK MERLIN ABOUT LAUNCELOT/GAWAINE/GALAHAD) és ő elmondja nekünk, hogy kitől kaphatunk infokat róluk. Az első kettőről már megtudtunk néhány dolgot, Galahadról a várudvaron levő őrség fog beszélni nekünk. Merlinnél még van néhány érdekes dolog: a falon lógó térképről (LOOK MAP), infokat gyűjthetünk a királyság városairól; a jobb oldalon álló tekercs ugyan arameusul van írva, de Merlin fordítását elolvasva (LOOK SCROLL, READ TRANSLATION) megtudjuk, hogy Jeruzsálemben egy szamár néha nagyobb értéket képvisel, mint bármi más pénzeszköz; a fali- illetve normális szőnyegen pedig különös, isteni szimbólumokat nézegethetünk, amelyeket Merlin misztikus kommentárokkal körít. A derék varázsló még egy hasznos tanáccsal szolgál: miután elhagytuk Camelotot, Grál nélkül nem térhetünk vissza...

A várban most már csak egyetlen helyen nem jártunk: a Merlin tornyával átellenben lévő toronyban, ahol a vár kápolnája található. Az óvatos kalandor a veszélyes küldetések előtt az istenek áldásához folyamodik — különben távozáskor véletlenül a fejére szakad a várkapu. A kápolnában koedukált oltár található: az egyik fele Mithrásznak, a másik fele Jézusnak van szentelve (biztos, ami biztos...). Mivel a hatalmi hierarchia láthatólag még nem tisztázott az istenek között, a legbiztosabb az lesz, ha mindkettőhöz imádkozunk egy sort. Térdeljük le (KNEEL) a jobb oldali oltár mellé és imádkozzunk egy kicsit (PRAY). Hm, ez így nem lesz sikeres: csak úgy kapunk áldást, ha valami áldozatot is bemutatunk. Az 'áldozat' nem más, mint 1 db arany. Nyissuk ki tehát az erszényt és váljunk meg egy aranytól. Jézuska erre rögtön felveszi a telefonkagylót és látomást küld: az oltár felett megjelenik a Szent Grál képe és hozzá a használati utasítás, mely szerint ezt csak egy igazán tiszta férfiú nyerheti el. (USE SOAP nem hozott eredményt...) Sajnos a kehely hollétéről nem szól a történet. A jelenés után vonuljunk át Mithrász oltárához és az előző forgatókönyv szerint térdepeljünk le, majd váljunk meg egy újabb aranytól. Mithrásznál üzenetrögzítő van, de a jelenést azért tőle is megkapjuk: az oltár felett lassan előtűnedezik a három elveszett lovag arca és ki-ki szerepe szerint előadja, hogy éppen mit csinál. Általában mindegyik haldoklik: Gawaine zöldségek között üldögél, Lancelot megint valami nőtársaágban van és éppen meg akar fagyni, Galahad pedig a sötétben üldögél és nem találja a villanykapcsolót. Testületileg azt várják, hogy végre megjelenjünk és kiszabadítsuk őket...

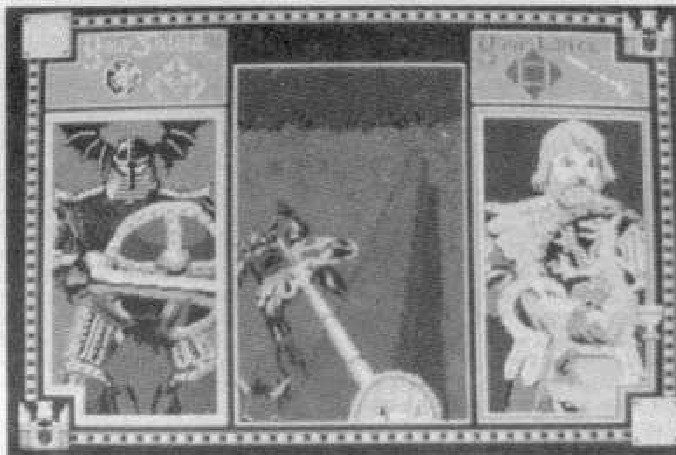
Az imádkozás után Camelotban véget ért a móka (óvatosabbak még visszamehetnek a kincstárba, hogy az elvesztegetett két arany helyett újakat vegyenek fel). Sétáljunk le a várudvarra, ahol egy felkantározott csatamén és egy teherhordó csacsi várja, hogy nekiinduljunk az ismeretlennek. Mielőtt nyeregbe pattannánk — Merlin útmutatásait követve —, érdeklődjünk Galahad sorsa után (ASK ABOUT GALAHAD). A bal alsó sarokban álló gárdista a tudás hordozója: elmeséli, hogy a southamptoni kikötő révkalauza visszaküldte Galahad lovát, aki ló nélkül (hajóval) távozott valahová a Közel-Keletre. Mindig is furcsa fickó volt...

Fejlett taktikai érzékünknek köszönhetően nem a csacsira szállunk fel, hanem a csataménre (GET ON) és szépen kiporoszkálunk a várból. Ezután Anglia térképe jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk a küldetés következő állomását. Mivel éppen az elkallódott lovagjainkat keresgéljük, három helyszín jöhet szóba (máshová úgysem enged a program): Ot Moor, Southampton és Glastonbury Tor. Ot Moor egyelőre nem járható út: a révkalauz rendkívül szomorú, hogy Galahad elhajózott és nem tért vissza — ha utána akarnánk menni, akkor az pillanatnyilag nem lehetséges: egyetlen hajó sincs arrafelé. Talán majd később... Ot Moor is egyelőre zsákutca: a Tó Hölgyének kastélyához vezető tó jégpáncélja még kissé életveszélyes. Így tehát egyetlen célpontunk maradt: Glastonbury Tor.

Ez a helyszín egy furcsa erdővel kezdődik. Az első helyszínen máris érdekes dologban lesz részünk: a tisztás közepén egy Cerunnosnak emelt kőbálvány álldogál, amelyben egy bronzszobor kapott helyet. A szoborból hirtelen egy kis szellem bukkan elő és a bálvány tetejére pattanva hosszú szózatot intéz hozzánk: a Cerrunos és Fiai Bronz kft. nevében valamilyen nyersanyagot (rezet vagy ónt) követel tőlünk — egyébként viccelni fog velünk. Jobb, ha adunk neki egy rézpénzt az erszényből, mert nagyon rossz viccei vannak: ha vám nélkül távoznánk, akkor ellopja az összes aranyat és ezüstöt a pénztárcánkból. A rézzel rendkívül boldog lesz, mi pedig nyugodtan folytathatjuk az utunkat balra. A következő tisztáson egy szegény vadászba botlunk, aki meglehetősen el van keseredve, hogy a nehéz gazdasági helyzet miatt éjjel-nappal dolgoznia kell a családja betevő falatjáért. Vegyük úgy, hogy megsajnáltuk és adjunk neki egy rézpénzt. Az adománynak rendkívül megörül és azt állítja, hogy minden kérdésünkre szívesen válaszol — már amire tud (ASK ABOUT GAWAINE). Gawaine-ről megtudjuk, hogy nemrég erre haladt át, de mivel visszafelé nem jött, valószínűleg gondjai támadtak az erdőben. Kérdezhetünk még az őrült szerzetesről, a Fekete Lovagról meg sok más egyébről — de ha LOOK-oltunk egyet, akkor minden bizonnyal a vadász mellett álló lándzsák lesznek a legérdekesebbek (ASK ABOUT SPEAR). A lándzsákat a Fekete Lovag készítette személyesen és az erdőben kóricáló hatalmas vaddisznók leküzdésére szolgálnak. Sajnos — szintén a nehéz gazdasági helyzet miatt — a vadász csak egy aranyért hajlandó odaadni az egyiket, így újabb pénzdarabtól kell megválnunk. Miután megvettük, a vadász felszereli őket a kengyel mellé, hogy szükség esetén azonnal elő tudjuk rántani. Aki akar, még vehet tőle prémeket (BUY SKIN) — ingyen vannak, az előbb adományozott rézpénzbe belefértek. Mihelyt tovább indulnánk, a csacsi úgy gondolja, hogy ő nem kíván erre jönni és az ellenkező irányba távozik. Lehet, hogy neki volt igaza...

A következő helyszínen ugyanis néhány mérges vadmalac csörtet elő a bozót mélyéről. Itt egy kis arcade következik: a 'SPACE' nyomkodásával le kell dőfködni a ránk rontó malacokat — mielőtt ők döfködnének le bennünket (tehát nem árt előtte menteni egyet). Miután a három röfi átadta a lelkét a Teremtőnek (most azt ne boncolgassuk, hogy ez Jézus vagy Mithrász), tovább poroszkálhatunk. Ismét egy tisztásra érkezünk, amelynek berendezéséhez egy korosabb hulla és egy vicces holló tartozik. A hulla hozzávetőlegesen csendben van, ellenben a holló hosszú szózatot intéz hozzánk. Ebből kiderül, hogy az erdő a 'leglovagabb' lovag, a Fekete Lovag hatalmában van, aki láthatatlan, legyőzhetetlen meg miegymás és a minap még a nagyszerű Sir Gawaine-t is kicsapta a nyeregből. A holló még érdeklődik afelől, hogy hajlandóak vagyunk-e megküzdeni a Fekete Lovaggal (YES). Az igenlő válasz után egy rövid megjegyzést tesz elmebeli állapotunkra, majd elröppen, hogy közölje a főnökével: újabb hullajelölt jelentkezett. Holló híján most már figyelmünket teljesen a szobor talapzatánál heverő exlovagra összpontosíthatjuk (LOOK BODY): ugyan a holló az ehető részeket már letakarította és a fegyverei is kissé rozsdásnak tűnnek, egy használható dolgot azért mégis felfedezünk rajta. Ez egy selyemkendő, amit az egykori lovag egykori szerelmese adott neki kabalának. A mellékelt ábra szerint nem hozott túl sok szerencsét, de azért vegyük csak magunkhoz (TAKE SLEEVE).

A jobbra levő tisztáson a Fekete Lovag már párbajra készen vár bennünket. Igazán örül, hogy csekélységünk lesz a következő személy, akit szerencsésen le fog mészárolni, azonkívül hozzáteszi, hogy a minap Sir Gawaine is padlót fogott egy párbajban. A derék lovagot a mögötte levő tisztáson helyezte kényelembe (felkötötte egy fára) — ha úgy gondoljuk, akkor esetleg megküzdhetünk az életéért. Ezután ismerteti a játékszabályokat: ha sikerül háromszor kiütnünk a nyeregből, akkor megnézhetjük mi van Gawaine-nel — ha ő üt ki bennünket, akkor minket is elhelyez mellette. A nagyképűség netovábbja, nyilvánvaló, hogy elfogadjuk a kihívását! (YES) Ez megint egy arcade rész lesz: a lándzsa mozgatásával ki kell csapnunk az ellenfelet a nyeregből. Ha még a játék elején rutinosan EASY-re állítottuk az arcade részek nehézségét, akkor ez nem jelenthet különösebb problémát: a pajzsunkkal nem is kell mozognunk, mindössze a lándzsát kell arra a részre irányítanunk, ahol a Fekete Lovag nem védi magát (a jobb vállán).



△ ***Most nem a bálna repül, hanem a Fekete Lovag***

Miután a Fekete Lovag lefokozódott bádoghalommá, ügessünk tovább jobbra, ahol megleljük Sir Gawaine-t, aki egy fára felszögezve lógatja a lábát. Ezt mondjuk nem kimondottan élvezi, de azért örül, hogy végre előkeveredtünk. Mindenekelőtt szabadítsuk meg kellemetlen helyzetéből (CUT SHACKLES), majd próbáljuk ellátni a sebeit (HEAL GAWAINE). Ez nem igazán sikerül: maximum a cameloti orvosok tudnák valahogy összefoltozni, de nem valószínű, hogy odáig el tudna sétálni a saját lábán. Így tehát kénytelen-kelletlen megválunk a lovunktól: felpakoljuk rá a szétszórt lovagot (PUT GAWAINE ON HORSE). Gawaine még kinyögi, hogy óvakodjunk az Őrült Szerzetestől a romoknál — valószínűleg nála van a Szent Grál. Aztán ellovagol Camelot felé (illetve nem ő lovagol, hanem a ló viszi őt). Ha a lovagot nem raknánk fel a lóra, akkor egyrészt meghalna, másrészt (és ez a nagyobb baj) a játék végén túl kevés pontunk lenne a Grál megszerzéséhez.

Sétáljunk tovább jobbra, ahol újabb meglepő dolgok várnak ránk. Egy kőből épült szentélybe érkezünk, amelynek közepén egy ronda boszorkány álldogál. A program figyelmeztet, hogy kicsit furcsa az idős hölgy pillantása (érdekes adalék ehhez a körülötte álló néhány kőbálvány). Jöttünkre a boszorkány vidáman közli, hogy szó sem lehet arról, hogy továbbmenjünk — kivéve azt az esetet, ha odaadjuk neki azt, amire a legjobban vágyakozik. Hm. Sajnos seprűt nem hoztunk magunkkal, így

tehát kénytelenek leszünk azzal a selyemkendővel elkápráztatni, amit a tisztáson heverő hulláról gyűjtöttünk be (GIVE SLEEVE). Véletlenül pont erre vágyakozik és mihelyst átvette az ajándékot, azonnal gyönyörű kisasszonnyá változik. Lady Elayne néven mutatkozik be és igazán köszöni, hogy a kendővel megtörtük azt a varázslatot, amelyet a Fekete Lovag bocsájtott rá. Mielőtt nekiállnánk egyéb férfiú erényeinket is ecsetelni neki, boldogan elszalad, hogy megkeresse a szerelmesét, akinek a kendőt egykoron odaadta. (Sok öröme ugyan nem lesz abban a csonthalomban, ami maradt belőle — de mindegy...)
Az emelvény amelyen az ex-boszorkány álldogált, hirtelen csillogni kezd és furcsa rúnák tűnnek elő rajta (READ RUNES): a rovásírás egy elbeszélő költeményt tartalmaz az öt botcsinálta poétáról, akik eltévedtek az erdőben és pechükre most kénytelenek kőbálványként elállni az utunkat. A továbbjutás mikéntjéről csak meg kell kérdezni... — ennyi volt a fordítás, a rúnák eltűnnek. (Az ilyen misztikus események a bátor játékost általában a játékállás kimentésére késztetik...)
Jobbra rögtön megpillantjuk a kővé vált költőket, mögöttük pedig a csacsinkat, aki szemlátomást jóval intelligensebb, mint amilyennek látszik. Rohamozzuk meg a csacsit és megdöbbentő felfedezést teszünk: a kőbálványok között valamilyen láthatatlan erőforrás feszül, ami azonnal visszadob bennünket, mihelyt át akarunk sétálni közöttük. Mintha erről beszélt volna a rovásírással írt költemény... A vers befejező sora szerint valakitől érdeklődnünk kellene, így tehát sorra vehetjük a helyszín berendezési tárgyait a csacsinktól a bokrokig. A program kicsit furcsállóan teint ránk mindaddig, amíg valamelyik követ meg nem szólítjuk (TALK STONE). Merthogy az válaszolni fog... Nagyszerű szórakozás következik: mind az öt kőbálvány egy-egy verses találós kérdést fog feltenni nekünk. Csak azután juthatunk át, miután mindegyikre sikeresen feleltünk. A program meglehetősen sok találós kérdéssel rendelkezik, amelyből egy csomót nem tudtunk kitalálni (amelyeket sikerült, azokat hátul megtalálják az Adventourban). Ha a köves helyszínre érkezünk, akkor a kövek már mindig ugyanazokat a kérdéseket fogják feltenni, tehát a követendő módszer: a rúnák elolvasása után kimentjük a játékállást, aztán buzgón imádkozunk, hogy az öt kő a felsoroltak közül kérdezzen (bár mondjuk mindenki kísérletezhet a többi kérdés megválaszolásával is).
Ha mind az öt kérdésre helyesen válaszoltunk, átsétálhatunk a kövek között és hirtelen egy romkertben találjuk magunkat. Ez Glastonbury Tor. Felfelé egy ósdi oltárra bukkanunk, amely három részre van osztva: valami primitív Szentháromságról lehet szó... Továbbhaladva felfelé megtaláljuk a Bolond Szerzetest, akit rendkívül meglep, hogy átvergődtünk a köveken, hiszen a fizimiskánk alapján a "meglehetősen buta" kategóriába sorolt volna bennünket. Ez elég meredek megjegyzés tőle, legalábbis ahhoz képest, hogy ő is kissé idiótán fest a pokrócában... Kérdezgethetjük egy darabig, de nem nagyon ad semmilyen infot — kivéve, ha a Grálról érdeklődünk nála (ASK ABOUT GRAIL). Erre felkapja a vizet, rablónak definiálja Arthurt és elszalad felfelé. Ennek örömére megpróbálhatjuk kinyitni a kutat. *"Ha fel akarnád emelni a tetőt, akkor el kellene távolítanod a lakatot róla. Ha el akarnád távolítani a lakatot, akkor mondjuk nem ártana kinyitni a zárat rajta. Namármost: nem nagyon fogod kinyitni azzal, hogy itt álmodozol..."* — hangzik a használati utasítás. Ah! Talán egy kulcs kellene. Ez nyilván a lökött szerzetesnél lesz, szóval kocogjunk utána.
Hoppá! Kicsit szétszóródott a fiú, mióta utoljára találkoztunk vele: most már hárman vannak. Ebből kettő csak illúzió, tehát miután előhúztuk a kardot, csapkodjunk bele az utunkba akadóba — ha jajgat, akkor ez az igazi. Miután hősiesen felszabadítottuk a derék szerzetest, újabb jelenés tárul a szemünk elé: három kék "izé" röppen elő belőle, akik az Öreg Egyetlenek (vagy inkább Egyetlen Öregek) néven mutatkoznak be. Rendkívül nehezményezik, hogy fasírtot csináltunk a szolgájukból, aki az utóbbi néhány évszázadban az egyetlen volt. Mivel túl sok remény nincs arra, hogy újabb jelentkező vetődjön erre, sajnos a szerepkörét nekünk kell átvennünk. Szóval ne is álmodozzunk arról, hogy innen valaha is elmegyünk! Na persze, ha valamivel sikerülne kárpótolnunk őket, akkor esetleg fontolóra vennék, hogy elengedjenek... Nincs szükség különösebb fantáziára ahhoz, hogy kitaláljuk: pénzre gondolnak. Mivel eltűntek, kénytelenek leszünk az áldozatot az oltárnál bemutatni. Ha leteszünk egy ezüstöt az oltárnál, akkor az is kiderül, hogy pontosan ilyesmire gondoltak, csak ez egy kicsit kevésnek tűnik. Öt ezüstpénzzel viszont már elégedettek lesznek: sokkal jobb az ezüst, mint a szolga — mehetünk. Cserébe még otthagynak az ezüstök helyén egy kulcsot is, ami természetesen a kutat fogja nyitni egy helyszínnel feljebb (USE KEY, OPEN LID). A víz sötéten kavarog benne, tehát a fejesugrás helyett inkább a kotorászás mellett döntünk (SEARCH). Ennek meg is van az eredménye: egy kristályszív akad a kezünk ügyébe, amely rendkívül hideg... Ezzel be is fejeztük a körutazást errefelé, de sajnos vissza kell kutyagolnunk az eddigi úton (az erdő bejáratánál megint adjunk egy rézdarabot a kis szellemnek, mert ellopja a pénzünket!).
Irány Ot Moor. A második helyszínen most már rásétálhatunk a jégre. A jég természetesen megint be fog szakadni alattunk, de a kristályszívet használva (USE HEART) megtalálhatjuk a biztonságos utat a Tó Hölgyének kastélyához: ha a szív vörösre színeződik, akkor lépjünk vissza egy lépést és valamelyik másik iránnyal próbálkozzunk, különben megyünk a jég alá. (Az ördög vigye ezeket az idegesítő részeket a **Sierra** összes játékában!) Három helyszínen kell átvergődnünk (fel, balra, fel), hogy elérjük a kastély bejáratát. Odabenn a Tó Hölgyének valami nagyon furcsa manifesztuma fogad bennünket, mellette pedig a hős Sir Lancelot (erősen behűtve). A hölggyel csevegve megtudjuk, hogy ma elég jó napja van, ugyanis van valami apróság nálunk, ami az övé és már nagyon várta, hogy visszahozzák neki. Ha odaadjuk neki azt a bizonyos tárgyat, akkor esetleg hajlandó lesz elmesélni azt az apróságot, amit még Merlin sem tud: nevezetesen, hogy hol is van az a nyomorult (pardon: Szent) Grál. A rózsa nem kell neki, mert Gwenhyver varázslata van rajta, iránytűre abszolút semmi szüksége és a pénzünkön sem kap sehol hősugárzót — marad tehát a kristályszív (GIVE HEART). Pont erre vágyott. A jótettért cserébe megáld és felajánlja, hogy visszateleportál bennünket a jég másik oldalára. A Grál egyébként valahol Jeruzsálemben van elrejtve, ahová úgy juthatunk el, hogy elhajózunk Gázába. Lancelot sajnos marad a hűtőben, mert volt olyan szemtelen, hogy visszautasította a Tó Hölgyének szerelmét Gwenhyver királyné kedvéért. (**Hoppáré! Úgy tűnik, felszarvazták a derék királyt... WEAR HORNS, MOOOOOO! — CoVboy**) Na persze, ha mégis úgy akarjuk, akkor esetleg szabadon engedheti, ha szépen kérjük... Most az egyszer legyünk tényleg lovagiasak: FREE LANCELOT. Ez roppantul imponál a hölgynek, de mivel ő is kedveli a társasjátékokat, ehhez először ki kell állnunk egy próbát. Ezzel átvonulunk a szomszéd szobába, ahol kezdetét veszi a próba. Miről is van szó? (TALK LADY) Most kiderül, hogy újabb elmebetegbe botlottunk: a szoba közepén álló bokron 10 különféle virág áll és a hölgy azt kívánja, hogy beszéljünk a Virágok Nyelvén. Ez nem olyan súlyos eset, mint amilyennek először látszik: találós kérdéseket fog feltenni, amelyekre a válasz valamelyik virág neve. Ha három kérdésre helyesen válaszolunk, akkor szabadon engedi Lancelot lovagot — egyébként a Mirelite-lány belőlünk is Mirelite-fiút csinál és a hátralevő napjainkat egy lakályos jégtömbben tölthetjük. Most még meglóghatnánk Gwenhyver rózsájának segítségével, de inkább maradjunk az eredeti tervnél (LOOK BUSH). (A helyes válaszok az Adventourban.)



△ ***Ot Moorban hűvös fogadtatásban részesülünk***

A harmadik helyes válasz után a Tó Hölgye szabadon engedi a derék Sir Lancelotot és hazateleportálja Camelotba (bizonyára rendkívül jól fog szórakozni a királyné őnagyságával, amig mi Grálozunk...). Aztán sok sikert kíván nekünk és azt, hogy a továbbiakban is olyan nemeslelkűen viselkedjünk, mint nála. A következő pillanatban a jég túloldalán találjuk magunkat és máris indulhatunk a southamptoni kikötőbe.
A révkalauz örömmel üdvözöl bennünket: időközben egy csomó hajó befutott a kikötőbe és az ismert világ bármely részére utazhatunk. A Tó Hölgyének útmutatásai alapján a gázai járat lesz szívünknek kedves (BUY TICKET TO GAZA). Sajnos egy királynak is fizetnie kell az utazásért: három arany a hajójegy. A tengeri út elég izgalmasra sikerül: először a hullámok lesodorják a csacsinkat a fedélzetről (a csacsit ugyan visszarángatjuk, de a felszerelésünk a tengerbe vész); aztán a kapitány lát el bennünket hasznos tanácsokkal: Jeruzsálem felé nem kell nagyon szórnunk a pénzt, mert errefelé sokkal nagyobb az értéke, továbbá errefelé nem királyként mászkálunk, szóval ne nagyon húzgáljuk elő a kardunkat, mert esetleg az arabok idegesek lesznek tőle; végül az utolsó éjszakán sikerül a legény-

séggel jó alaposan berúgnunk. Mire valahogy felébredünk a csacsink már a parton áll, egy fekete burnuszba öltözött arab és egy fehér ruhát viselő fiú társaságában. A fiú a mesteréhez invitál bennünket, a Jabir névre hallgató arab pedig azt bizonygatja, hogy Jeruzsálembe csakis egy olyan, sivatagot tökéletesen ismerő férfiúval juthatunk el, mint például ő. Ezen hosszan elvitatkoznak. Jabir egyelőre várhat, ugorjunk el inkább a fiú mesteréhez (GO WITH BOY).

Al-Sirat mester valami helyi filozófus, aki hetet-havat összehord holmi istennőkről, akiket hat társával szolgálnak. Azt állítja, hogy mielőtt elnyerhetnénk azt a szent kelyhet, amelyet felénk Szent Grálnak ejtenek, tesztelni fogják a testünk, lelkünk és szellemünk tisztaságát. Azonkívül ehetünk (EAT), kávézhatunk (DRINK) és — Wisdom-pontjainkat növelendő — 'ASK ABOUT'-olhatunk nála. A legtöbb kérdésünkre válaszol is, de csak az alábbiakra kaptunk pontot:

GALAHAD: Ő is megérkezett a kikötőbe, de hiába küldte elé a fiút, Galahad nem jött el hozzá. Annyit tud róla, hogy elérte ugyan Jeruzsálemet, de a küldetése nem járt sikerrel.

GRAIL: Itt megint elmondja, hogy mielőtt az Istennő kezéből átvehetnénk a szent kelyhet, hat társával együtt tesztelni fogják a tisztaságunkat.

GODDESSES: Az Istennő, akit szolgálnak, tulajdonképpen a teremtés istennője és hatféle megtestesülése van, Athénétől kezdve egészen Venusig. Al-Sirat ezután lerajzolja a homokba mind a hat istennő jelvényét — ezeket feltétlenül véssük fel valahova, mert a későbbiekben kérdezni fogják tőlünk.

GUARDIANS: Ugyanaz a szöveg az Istennő szolgáiról, de ezért is jár pont.

JERUSALEM: Gázától északkeletre fekszik, a sivatagon túl. A sivatagban mindenképpen találnunk kell valahol egy forrást, mert elég száraz a klíma arrafelé.

(Ennyit sikerült kiverni az öregből, de attól függetlenül lehet, hogy még lehet infokat szipkázni tőle.)

Miután most már nagyon okosak lettünk, álljunk fel (STAND UP) és távozzunk Al-Sirat házából. A Gáza feletti dombtetőn bukkanunk elő, ahol megint belebotlunk Jabirba, aki — saját állítása szerint — a sivatag legjobb ismerője. Ha felbérelnénk, akkor esetleg hajlandó lenne elvezetni bennünket Jeruzsálembe. Teljesen felesleges pénzt kidobni ilyen bohóságokra, inkább megyünk a saját orrunk után (le, jobbra, le, jobbra). Ha az orrunk nem ferdült el időközben, akkor nem tévedtünk el és egy oázisba érkezünk. Érdekes módon megint Jabirba botlunk, aki buzgón kínálgatja a forrás vizét. A csacsink inkább lemond erről a finom vízről (talán észrevette, hogy a hátrébb heverő csontváz egykori gazdája is kissé megsinylette az ivászatot). **(Így jár, aki vizet iszik... — CoVboy)** Így tehát inkább mi is mellőzzük az ivást. Most jobbra kellene továbbmennünk, de mivel Jabir útban van, kénytelenek leszünk a kardunk előrántásával elhessegetni a sivatag egy teljesen más helyére. A következő helyszínen felfelé indulunk (lehet lefelé is, de valószínűleg a sivatagban is hatni fog a gravitáció...), ahol egy lányt pillantunk meg, amint éppen vizeskorsóval a fején távozik. A víz jobbra található a rom alján. A vizet lehetőleg ne szabadeséssel közelítsük meg (jó ötlet például a lépcsőn közlekedni!). Ez a víz már a szamarunk tetszését is elnyeri, szóval mi is kortyolhatunk (DRINK). Másszunk vissza a lépcsőn és tovább haladva felfelé elérjük Jeruzsálemet.



△ ***Néhány PFSZ-aktivista adományokat gyűjt***

Itt rögtön néhány darab arabhoz lesz szerencsénk, akik elég barátságtalanul közlik, hogy ez a Zion-kapu és hitetlenek számára zárva van. Hitetlenek a Jaffa-kapun keresztül közlekedhetnek. Természetesen a Jaffa-kapuhoz majd csak akkor engednek oda, miután némi készpénzt adunk át nekik. **(Mint az Astoriánál: "Cséndzs máni?" — CoVboy)** Hozzávetőlegesen 4 rézpénzre gondolnak. A bátor király persze kardot ránt, hogy megtorolja ezt az arcátlanságot. A bátor király azonban nem jól mérte fel az erőviszonyokat, mert ők voltak többen (ha jól számoltuk, éppen négy darabba vágták)... Így tehát a szeletelést elkerülendő inkább fizessünk, aztán baktassunk tovább balra. A Jaffa-kaput elérve egy Yasser (?!) nevű fickó rohan meg bennünket azzal a meglepő kívánsággal, hogy fizessünk neki is pénzt a belépésért. Aha! Úgy tűnik, mintha ő csak egyedül lenne és nem nagyon visel fegyvert sem — akkor ezzel lamerrel meg is mérkőzhetünk (kard ki). Yasser úgy gondolja, hogy ő inkább nem mérkőzik és sietősen távozik a helyszínről.

A kapun belépve azonnal örömteli esemény ér bennünket: egy vidám arab ellopja a pénztárcánkat! Rendkívül szórakoztató lesz egy európai turistának egy fitying nélkül koricálni ebben a szép városban, ami teli van gyönyörű bazárokkal és eladni vágyó emberekkel! Bánatunkat rögtön el is sirhatjuk Mohammednek, a fegyverkereskedőnek, aki éppen most csukja be boltja ablakait (TALK MAN). Mohammed igazán sajnálja, hogy kifosztottak bennünket, de ő most éppen a saját gondjával van elfoglalva: egy karavánhoz akar csatlakozni. Azonkívül megjegyzi, hogy milyen csodálatos szamarunk van — biztos nagyon sokra tartjuk... Ohó! Itt némi üzletre van kilátás: sózzuk rá a derék moszlimra a csodálatos szamarat (SELL MULE). Mohammeddel egyszerűen madarat lehet fogatni (már a szamáron kívül, persze): a gyönyörűséges szamárnak úgy megörül, hogy az összes pénzét a kezünkbe nyomja (ez mellesleg jóval több, mint amennyit elloptak tőlünk). Azonkívül elmagyarázza az arab pénznemeket is, amit a későbbi bevásárlás előtt nem árt megtanulnunk (fals: réz; dirham: ezüst; dinár: arany; átváltás 1:4 arányban, tehát egy dinárba kerülő cuccot megvehetünk 16 rézért vagy 4 ezüstért is).

Most nagyon mókás dolog következik: végigjárjuk a bazárt és közben cseveghetünk minden figurával, akik a lehető legváltozatosabb stuffokat próbálják a nyakunkba sózni. A következő üzlet Ibrahimé, aki korsókat és tálakat árul, agyagból/ezüstből/aranyból kinek-kinek pénztárcája szerint. Ezután egy halas következik, aki jólelkűen az itt heverő cicának is juttat egy-két falatot. A következő boltban egy izgatott ember rohangál fel-le és elméletileg különféle vetőmagokat árulna, de sajnos nincs ideje megállni beszélgetni velünk. Ezután egy kocsma következik, amelynek az ajtaját gonosz emberek bezárták és minket kívülrekesztettek a földi javakból (pedig itt aztán lett volna költekezés!). A bazársor végén egy leprás koldust találunk, akit a nemeslelkű király egy rézpénzzel támogat meg (a koldus ugyan nem mond semmi hasznosat, de ezért kapunk 5 Soul-pontot).

Természetesen a bazársornak másik oldala is van — most tehát ott folytatjuk a nézelődést. Az első ház ajtaja úgy be van zárva, hogy valószínűleg nem is nyílik ki mindaddig, míg a tulaj úgy nem dönt, hogy beenged bennünket. Ezután egy antikvitásokat áruló boltnál torpanunk meg. Itt aztán van minden a Próféta vérétől kezdve Jézus keresztjének szilánkjaiig. Ezenkívül bármilyen szentből vásárolhatunk 'garantáltan eredeti' csontokat, csak meg kell nevezni az illetőt. Ma éppen 66%-os árengedménnyel juthatunk a cuccokhoz, mert a tulaj szezonvégi kiárusítást tart és mi is nagyon szimpatikusak vagyunk neki. "Egészen véletlenül" hozzáférhető a "garantáltan eredeti" Szent Grál is, amit egy "garantáltan eredeti" szent adott át a bazár tulajdonosának, mielőtt a mennyországba távozott volna. A Grál eredetileg 3 dinár lenne, de most potom egy aranyért is hozzájuthatunk (később a tulaj észreveszi, hogy véletlenül eladta, de még van a raktáron néhány szent-alkatrész...). A következő bolt Fawaz hentesé, akinek nem tetszik a képünk és nem kíván kiszolgálni bennünket, aztán az Arab Olaj & Lámpa Co. helyi kirendeltsége jön. Ezután egy teljesen hétköznapi almaárusra bukkanunk, ahol azért megtorpanunk egy percre (TALK WOMAN). Az idős hölgy almákat árul, de mellékfoglalkozásként jósnőként is dolgozik. Azonkívül azt mondja, hogy tudja mi járatban vagyunk. Egyébként Galahadet is látta errefelé, aki megsúgta neki, hogy ha ő belebukna a küldetésébe, akkor nemsokára jön egy Arthur nevű fickó is utána, akire talán rá lehet sózni némi almát (BUY APPLE). Háromféle alma közül választhatunk: egy fals a sima, mezei alma; 1 dirham a jófajta alma, amitől cool paramétereink lesznek; aztán van még egy alma 1 dinárért is. Természetesen a legjobbat akarjuk (fizessünk arannyal). Az alma ugyan kicsit keserű volt, de az öregasszony szerint jól választottunk: ez ugyanis az Igazság Varázsigával volt megszentelve, így tehát ezután a bazárban levő emberekkel beszélgetve mindig azt a dolgot fogjuk hallani, amire a legjobban vágynak vagy a legjobban szeretnék mások elől eltitkolni.

Ezt rögtön ki is próbálhatjuk a szomszédban, ahol Ibrahim textilféleségeket árul (TALK MAN). Ibrahimnak nagy a bánata: a minap Marinál járt, aki Mohammed boltja felett lakik és öööö... szóval olyan speciális női foglalkozást űz, ami már akkor is létezett, amikor még nem voltak fodrászszalonok sem. Ibrahim egy gyenge férfiúi percében sikeresen megcsalta vele a feleségét és odaadta neki a selyemszövők céhe által készített legszebb kendőt, amit mellesleg a feleségének vett. Mivel Mari nem

kimondottan akarja visszaadni neki a kendőt, Ibrahim most attól retteg, hogy elveszti a feleségét, akit nagyon szeret (már amikor nem Marival csalja). Na, akkor majd mindjárt intézkedünk.
Sétáljunk vissza Mohammed boltjához (ahol kiraboltak). Mivel felmenni nem tudunk Marihoz, kénytelenek leszünk felüvölteni neki (SHOUT). Mari megjelenik az ablakban és miután elismerő megjegyzéseket tesz a hangerőnkre, sajnálkozva közli, hogy neki csak pénzes fickókra van ideje — mi pedig nem látszunk különösebben gazdagnak. Egzotikus betegségek összeszedése nem szerepel szent küldetésünk forgatókönyvében, így tehát inkább a selyemkendő után érdeklődünk (ASK ABOUT VEIL). Szó sem lehet róla, hogy visszaadja Ibrahimnak — kivéve azt az esetet, ha hozunk neki valami olyan ajándékot, amiben ő is megcsodálhatja a saját szépségét, nemcsak mások. Ah! Úgy tűnik, valami tükör-féleségre vágyik a hölgy. Sétáljunk át a szomszédba, ahol I. Ibrahim árulja a korsóit (TALK MAN). Neki két nagy vágya van ebben az életben: az első az, hogy nehogy megforduljon a szél, mert akkor a szomszéd halastól pont felé fogja fújni a bűzt; a második pedig az, hogy valamit eladjon nekünk. Van korsó, tál... valamint néhány olyan kacat, ami biztosan nem érdekel bennünket. Például tükör. Tükör?! Na, az egész véletlenül érdekel bennünket! (BUY MIRROR) 1 ezüst az ára. A tükörrel felszerelkezve menjünk vissza Marihoz, ordítsunk fel hozzá megint és dobjuk fel neki a tükrét (THROW MIRROR). Mari enyhe túlzással megállapítja, hogy a szépségét magasztaló urak eléggé lekicsinylően nyilatkoztak az ő neverending bájairól és boldogan nézegeti magát benne. Közben ledobja a selyemkendőt, amelyet visszaviszünk Ibrahim 2-nek. Ettől hihetetlenül boldog lesz és azonnal felrobog az asszonykához, hogy biztosítsa töretlen házastársi hűségéről...
Ibrahim szomszédja egy felafelsütő asszonyság. Fogalmunk nincs, hogy mi lehet az a felafel, de nem lehet valami finom dolog, mert a felafelsütő asszonyság elégedetlen azzal, hogy felafelsütő asszonyság létére állandóan felafelt kell ennie. Esetleg hajlandó lenne továbbra is felafelt enni, de csak abban az esetben, ha finom báránysültet is kapna mellé... A standja előtt egy vékonydongájú gyerek bámulja a sok finom felafelt. Vele sajnos nem tudunk beszélni, mert az asszonyság szerint nincsenek fogai. Nem baj, azért veszünk felafelt egy rézért és odaadjuk a vékony fiúnak. A játék barátságos vállveregetéssel honorálja újabb jótettünket.
Most a felafelsütő asszonyság kedvében fogunk járni: elmegyünk neki bárányt venni Fawazhoz, a barátságtalan henteshez. A hentes egyelőre nem hajlandó kiszolgálni bennünket, mert roppant mérges: a szemben lévő halastól az egész bűzt hozzá fújja a szél és utálja egész nap ezt szagolni. Ha átugrunk a halashoz, akkor ő is azon fog sajnálkozni, hogy minden szomszédja utálja a büdös halai miatt. Így tehát először az ő problémájukat kell megoldanunk. Ehhez először is Tariqhoz kell elugranunk, aki olajat, lámpást és főleg gyógyfüveket árul. Az ő problémája az, hogy Achmed, az unokatestvére megszegte a neki tett esküjét és ő most bőszen utálja (ezért semmi pénzért nem hajlandó megválni a seprűjétől, mert azt valaki esetleg odaadná Achmednek, aki a nagytakarítás után esetleg már ki tudná nyitni a bazár végén levő kocsmáját). Ezt a gondot majd később oldjuk meg, egyelőre csak vásároljunk finoman illatozó gyógyfüveket (BUY HERBS, majd fizetés). A gyógyfüvekkel menjünk vissza a halashoz (GIVE HERBS), aki rögtön ki is akasztja őket a boltja elé: ettől rögtön kellemes illat lengi be az utcát, ami elnyomja a halbűzt. Most már átmehetünk Fawaz henteshez, aki a normalizálódott légköri viszonyokból kifolyólag egészen készségesnek mutatkozik a kiszolgálásra. Van kecskéje, csirkéje és báránya (BUY LAMB): a bárány ugyan 6 aranyba kerülne, de kaphatunk egy sima szeletet is 2 ezüstért. A bárányszelettel sétáljunk vissza a felafelsütő asszonysághoz és nyújtsuk át neki. Teljesen meg fog lepődni a nagylelkűségünkön és őt is megszállja a jótékonyság: örökbe fogadja a standja előtt ólálkodó fiút és megígéri, hogy a mi dicsőségünkre fogja felnevelni.
Ezután foglalkozhatunk Tariq (a gyógyfűárus) problémájával is: hosszas kérdezősködés után (ASK ABOUT OATH) kiderül, hogy azért haragszik annyira Achmed kocsmárosra, az unokatestvérére, mert az megígérte neki, hogy a zarándokútjáról hoz neki valamilyen kegytárgyat valamelyik szenttől. Szentek darabkái Ismailnál kaphatók: ő egy boldog ember, semmi problémája nincs — mindössze annyi vágya van ezen a földön, hogy valamit eladjon nekünk. Tegyünk a kedvére: vásároljunk tőle valamilyen relikviát (BUY RELIC). Teljesen mindegy, hogy milyen nevet adunk meg, azt a szentet ő biztosan ismeri és van is neki tőle valamilyen darabka (1 arany). Miután vettünk valamilyen kegytárgyat, sétáljunk vissza Tariqhoz és nyújtsuk át neki (GIVE RELIC). A derék boltos hirtelen érzékenységi rohamában a gondjainkra bíz egy szép seprűt, azzal a kommentárral, hogy ha átadjuk Achmednek, akkor az tudni fogja, hogy többé már nem haragszik rá. Ennek örömére sétáljunk át a kocsmához és zörgessük fel Achmedet (KNOCK DOOR, GIVE BROOM). A seprű láttán rajta is szentimentális hangulat uralkodik el: meghív bennünket, hogy szálljunk meg éjszakára a kocsmában, együnk-igyunk, amennyi csak jól esik — fizetni nem kell. Az ajánlat ugyan csábító, de akik elfogadják, itt el fognak akadni a játékban: mire másnapra magunkhoz térünk, mindenki megint szomorú lesz a bazárban és nekünk már nincs elég pénzünk ahhoz, hogy boldoggá tegyük őket. Így tehát fordítsunk hátat a jószívű kocsmárosnak.
Most már csak egy szomorú ember maradt a bazárban: a leprás koldus a felső sor végén. Neki az a problémája, hogy nincs tüzelője és éjszakánként majd megfagy a hidegtől. Szenet megint csak Tariqnál vásárolhatunk (BUY COAL) és mihelyt átnyújtjuk a koldusnak, csupa boldog ember marad a bazárban. Pontosabban még találunk egy szomorkodót: már eddig is láthattunk egy fiatal leányzót, aki ketrecbe zárt galambokkal sétálgatott a bazárban. Most éppen Mohammed háza előtt zokog, mert a galambok meglógtak a ketrecből és felrepültek a tetőre. Galambok nélkül pedig nem nagyon térhet haza: az úrnője szívgörcsöt kapna arra a hírre, hogy elvesztek kedvenc galambjai. Természetesen a lány problémájára is van orvosság: a halas mellett levő boltban rohangáló figura (Ali), a halbűz elmult... már hajlandó kiszolgálni bennünket: vegyünk tőle magot (BUY GRAIN) 3 rézért (2 réz a zacskó a magokhoz). A magokkal menjünk vissza a lányhoz és szórjuk a földre őket (DROP GRAIN ON GROUND). A tetőn üldögélő galambok erre leszállnak a földre, majd a magok elfogyasztása után jóllakottan visszasétálnak a ketrecükbe. Minden problémát megoldottunk — mehetünk vissza a jósnőhöz (TALK WOMAN).
Az idős hölgy elismerően nyilatkozik bagylelkűségünkről és örömében egy almát nyújt át nekünk a második árkategóriából. Azonkívül hozzáteszi, hogy a következő megpróbáltatás a csillaggal és félholddal jelölt házban vár ránk a bazársor végén: itt vár ránk Fatima, akinél ugyan nem a végső próbát fogjuk letenni, de az egészen biztos, hogy ő a leghatalmasabb az Istennő szolgái közül. Álljunk elébe... Fatimához a bazársor végén levő zárt ajtón keresztül juthatunk be (KNOCK DOOR). Odabent egy rendkívül lenge öltözékű hölgy lejt csábos táncot, bár időnként belegabalyodik a nyakában tekergő kígyóba (TALK FATIMA). A kedves hölgy felajánlja, hogy elvezet bennünket a földi gyönyörök kertjébe (elég részletesen ecseteli a ránk váró dolgokat), mindössze annyi a teendőnk, hogy megcsókoljuk. Szó sem lehet róla (NO). (Na persze meg lehet próbálni, de nem egy kimondott életbiztosítás olyan lánnyal próbálkozni, aki kígyót hord a nyakában. Esetleg hirtelen ötlettől vezérelve megfojt bennünket...) Fatima csodálkozik, hogy nem vágyunk fizikai gyönyörökre, de van nála más is raktáron: ha megcsókoljuk, akkor kortyolhatunk a Szent Grálban lévő nedűből és örök életünkre élő istenekké válunk. Az ajánlat ugyan szintén csábító, de a tisztalelkű lovagok nem vágynak ilyen dolgokra (NO). Fatima erre abbahagyja a táncot és hajlandó lesz válaszolni néhány kérdésünkre (ASK ABOUT GALAHAD/GRAIL/CATACOMBS/ HIEROPHANT). Galahad is ellenállt a csábításának, de mivel nem jutott át Fatima tesztjén, kénytelen volt az öreg koldus (Hierophant) ajándéka nélkül alászállni a katakombákba (így jár az, aki a gázai kikötőből nem Al-Sirathoz megy...). Mielőtt a teszt után érdeklődnénk, győzzük meg a hölgyet szándékaink tisztaságáról és adjuk neki oda az erszényünket (GIVE PURSE, ASK ABOUT TEST).
Fatima tesztje az ajtó mögött vár bennünket: 6 kártyát látunk, az Istennő hat megjelenési formájának szimbólumával; a sikeres teszthez a kártyákat a tábla megfelelő helyére kell helyeznünk; ha valamelyik üres helyre clickelünk, akkor Fatima valamilyen "segítséget" ad az adott istennő személyére vonatkozóan. A játékhoz adott gyári kézikönyv alapján valószínűleg át lehet keveredni ezen a teszten, de annak hiányában csak a szerencse vagy az egyiptomi/görög/római/mezopotámiai mitológiában való jártasság segíthet. Ugyan nem tartjuk rossz ötletnek, hogy a szerzők ilyen agytágító rejtvényeket is belecsempésztek a játékba, de van egy apró probléma: a válaszok tele vannak észbontó hibákkal (például egy csomó kérdés Pallasz Athénére (vagy ha úgy jobban tetszik: Minervára) utal, aki ugyebár nincs a válaszok között; a szerzők szerint Íziszt az egyiptomiak Hathorként ismerték; Vestát a rómaiak Hestiaként — és még sorolhatnánk a blődliket...). Ebből kifolyólag négy napig csak táblácskákat rakosgattunk, mire sikerült minden kérdésre megtalálni a — szerzők szerinti — helyes választ. (ld. hátul, az Adventourban).
Miután az összes kérdésre helyesen válaszoltunk, visszatérünk Fatima szobájába, aki gratulál a teljesítményünkhöz és további útmutatásért elküld bennünket a Hierophanthoz, aki nem más, mint a házával szemben üldögélő koldus. (Ha a rejtvény megfejtése nélkül akartunk volna kimenni az ajtón, akkor egy csatornába sikerült volna pottyannunk.) TALK-olás után az öreg koldus elmeséli, hogy a következő teszt a katakombákban vár ránk, ahol mérges patkányok rohangálnak ide-oda — ha valamelyik megharapna bennünket, akkor a mérge lassan megölne bennünket. Ezt elkerülendő, kapunk ajándékba egy elixírt, ami védelmet nyújt egyszeri patkányharapás ellen. Egyébként nemrég itt ment be Galahad is, de ő nem kapott elixírt, mivel nem teljesítette Fatima tesztjét... (OPEN CATACOMBS)

Az öreg koldus mellett feltáruló ajtón keresztül belépünk a katakombákba, amely azonnal be is csapódik mögöttünk. A katakombák 6 (vagy 7) helyszínből állnak és tele vannak poros múmiákkal. Az egyes helyszíneken a következő dolgokat művelhetjük:

- Három helyen találhatunk az egész falat beborító faliszőnyegeket, amelyek különböző, Aphroditéhez kapcsolódó mitológiai történeteket ábrázolnak (Pygmalion történetét, Hippolytus és Adonis halálát). Ezeket vizsgálgatva (LOOK MURAL), azt az épületes választ kapjuk, hogy a teljes történetük megtalálható az eredeti programhoz járó kis könyvecskében...
- Az egyik helyen egy kisebb múmia áll egy ablakmélyedésben, a nyakában pedig egy medallion lóg. Mivel a múmiákat patkányveszély miatt nem lehet megközelíteni (illetve lehet, csak egy idő után belénkharap valamelyik mérges rágcsáló), kénytelenek leszünk a kardunkkal lepiszkálni a medált. Először egy fél órát szórakoztunk azzal, hogy a kivont karddal hadonásztunk a múmia körül, aztán megadtuk a parancsot szöveggel: CUT MEDALLION WITH SWORD. (**Na ez az, ami nem üzemel: TAKE MEDALLION WITH SWORD! — CoVboy**) Erre Arthur szépen lepiszkálta és felfedezte, hogy valami mágikus dolog lehet, mert a medálra egy ötágú csillag van rávésve.
- Valamelyik szobában egy hatalmas kőszarkofágra bukkanunk. Mihelyt megközelítjük, a fedele lassan félrecsúszik és különféle kincsekre hivatkozva egy zöld kéz hívogat bennünket a közelébe. A szarkofág tetejének tanúsága szerint (READ SARCOPHAGUS) itt Aphrodité egyik kleptomán papja található, aki néhány aranytárgyat magához vett az istennő tulajdonából. Ezt Aphrodité nem vette jó néven és az idők végezetéig ebben a szarkofágban helyezte el lopós szolgáját — a varázslatot valószínűleg a fedélre vésett ötágú csillag tartalmazza... Ha medallion nélkül közelítünk a nyíláshoz, akkor természetesen a zöld micsoda beránt a szrakofágba — a medálra vésett ábrától viszont megijed és mi nyugodtan kotorászhatunk a koporsóban. Kezünkbe is akad egy aranyalma (TAKE APPLE).
- A katakomba valamelyik zsákutcájában rábukkanunk Sir Galahadre, aki éppen patkányharapásból kifolyólag haldoklik. Mihelyt belépünk, minket is azonnal megharap egy patkány, szóval egy dilemma elé kerülünk: az elixir csak egy személynek elegendő és most már ketten vagyunk rá. Természetesen a nemeslelkű Arthur a lovagjának adja az elixirt (GIVE ELIXIR TO GALAHAD), mert ő majd úgyis nemsokára megtalálja a Grált és az majd kigyógyítja őt is a patkányméregből. Galahad hirtelen magához tér és azt motyogja, hogy a katakombákból az istennő csak valamilyen ajándék fejében enged ki bennünket — aztán gyógyító álomba merül.

Ezután a Pygmalionos faliképpel szemben levő szobába megyünk, ahol Aphrodité szobra áll. (A katakombákban lehetőleg kövessük az imént leírt menetrendet, mert a patkány harapása után az erőnk folyamatosan fogyni fog és ha a játék hátralévő részében túl sok időt vesztegetnénk el, a méreg hatni fog, mielőtt megtalálnánk a Grált. Tehát Galahad után nem árt menteni is egyet és ha a későbbiekben meghalnánk, akkor gyorsabban végigcsinálni innen a dolgokat.) A szobrot vizsgálgatva feltűnik, hogy az egyik keze úgy áll, mintha valami lett volna benne. Így tehát Galahad tippje szerint megajándékozzuk az istennőt: visszaadjuk az aranyalmáját (GIVE GOLDEN APPLE). Ettől a szobor rögtön megszólal. Igazán köszöni, hogy visszahoztuk az elrabolt stuffot és esetleg hajlandó lesz kiengedni bennünket a katakombákból Aphrodité templomába, ahol megleljük, amit keresünk. Na persze előbb újabb barkochba következik, amelyből kideríti, hogy mennyire ismerjük Aphrodité történetét (vagy inkább azt, hogy van-e gyári kézikönyvünk...). Most megint hat kérdésre kell válaszolnunk, amelyek a lehető legrosszabbak az eddigiek közül: nagyon kellemes órákat töltöttünk el azzal, hogy megpróbáltunk rájuk válaszolni. Néhány kérdésre sikerült kisütnünk a választ (ld. Adventour), szóval lehet imádkozni, hogy azokat adja. (Ha valamelyik kérdésre nem tudnánk a választ, akkor menjünk vissza az előző helyszínre és miután visszajöttünk, új kérdéscsoportot kapunk.)

Ha — véletlenül — sikerülne mind a 6 kérdésre jól válaszolnunk, a szobor megajándékoz bennünket a másik kezében tartott galambbal és elmondja, hogy hogyan lehet kijutni a katakombákból: megad hat irányt, amit követnünk kell (ez mindig ugyanaz: W-E-S-E-S-N) — ha valahol rossz irányba fordulnánk, akkor az összes ajtó bezárul és mi örökre ittmaradunk...

Most vesszük hasznát a Merlintől kapott iránytűnek: az új helyszínekre érkezve USE LODESTONE és a kardról leolvasott északi irányból megtudhatjuk, hogy melyik ajtón kell átmennünk. Az ötödik helyszín a katakomba bejárata, ahol a faliképen ismét megjelent a bejárati ajtó. Mielőtt vidáman átszaladnánk rajta, nézzünk rá az iránytűre, ami azt mondja, hogy pont az ellenkező irányba kellene mennünk. Így tehát maradjunk az eredeti tervnél és balra menjünk...

Ajjajaj! Valami probléma van: az összes ajtó lezárult, szóval a szobor átvert bennünket... Hopp, mégsem! Hirtelen feltárul egy ajtó a faliképen és egy csontváz gurul ki rajta, majd szanaszét szóródik. Most inkább ne szórakozzunk a darabkák összeállításával, hanem sétáljunk be az ajtón és máris Aphrodité egykori templomának romjai között találjuk magunkat. Sétáljunk körbe és nemsokára egy szaracénba botlunk, aki bőszen hadonászik a kardjával és mindenképpen meg akar vívni velünk. Mivel a fair play híve és mi nem viselünk sisakot, hirtelen elővarázsol nekünk is egyet és azt a használati utasítást adja hozzá, hogy döntsük el, viseljük-e vagy sem. Ez szép dolog tőle, tehát viselni fogjuk, de előtte megesszük azt a regeneráló almát, amit az almaárus asszonytól kaptunk (EAT APPLE, WEAR HELMET). Ezután vérfagyasztó összecsapás következik, amit néhány nehezen elnyomott ásítás után simán megnyerhetünk, ha már a játék elején EASY-be állítottuk az arcade-részeket. (A kardot és a pajzsot a numerikus billentyűzetről irányíthatjuk.)

A feldarabolt szaracén hirtelen eltűnik a semmiben, mi pedig tanácstalanul forgatjuk a szemünket — mindaddig, míg eszünkbe nem jut Aphrodité galambja (USE DOVE). A galamb a magasba röppen és a kommentár szerint elvezet bennünket ahhoz, amire a legjobban vágyunk. Ez nevezetesen Aphrodité lesz a körtemplom bal alsó részén. A derék hölgy a lefelé vezető lépcső előtti spirálon fog megjelenni és szomorúan közli, hogy éppen csomagol, mert itt már lejárt az ideje. Attól függetlenül megkapjuk a keresett tárgyat, csak követnünk kell a spirál vonalát, figyelnünk kell az oszlopok helyét és a szent szám által jelzett oszlop alatt megtaláljuk. Azonkívül még lesz egy próba, amit maga a Grál fog elvégezni rajtunk, hogy tényleg méltóak vagyunk-e a birtoklására...

Ez kissé elvontan hangzik, egyszerűbb lett volna azt mondania, hogy menjünk jobbra és ott kukkantsuk meg a harmadik oszlopot. Rövid erőgyűjtés után megmozdítjuk (MOVE PILLAR). Tatataataaam! (Ez a fanfárok hangja akar lenni.) Az oszlop alatt előbukkanó résből előkerül a Szent Grál! Az érintésére azonnal regenerálódik a szervezetünk és elszáll belőlünk a patkány mérge. Aztán a Grál is elszáll a kezünkből, mert valahonnan előkeveredik az a tolvaj, aki már egyszer kirabolt bennünket és ellopja tőlünk a szent kelyhet... Utána! Rövid menekülés után a fickó zsákutcába kerül és kegyelemért könyörög. Ez a Grál utolsó próbája, szóval vegyünk erőt magunkon és ne mészároljuk le az illetőt (GIVE MERCY). Elég pofátlan egy tolvaj ez, mert mihelyt hátat fordítunk neki, azonnal a nyakunkba ugrik és hátbaszúr bennünket. A páncéling azonban megvéd a tőrétől és a lemészárlást már elvégzi helyettünk a Grál...



△ ***A játék mottója: Aki Mer(lin), az nyer... (lin?)***

Ezzel gyakorlatilag vége is kalandnak. Az endsequence-ben még megnézhetjük, amint Galahad és Arthur visszatér Camelotba, ahol a Grál kirúgja Mithrász istenséget a kápolnából, majd ismét boldogságot és békét sugároz szét a királyságra. Ez különösen jellemző Sir Lancelotra és Gwenhyver királynéra — Arthurra mondjuk kevésbé, de ő a (többször is) felszarvazott férjek büszke tartásával uralhatja Angliát az idők végezetéig...

Ennyi volt a történet. Mivel a cselekmény néhány kivételtől eltekintve lineáris, a **CONQUEST OF CAMELOT** nem tartozik a legnehezebb **Sierra**-játékok sorába: az egyetlen problémát az jelenti, ha az ember nem rendelkezik gyári kézikönyvvel. A grafikai kivitelezés az EGA-kártyás PC-k lehetőségein alapul (akárcsak a többi QUEST legtöbbje, a zene kivételével ez is egy az egyben PC-Amiga konverzió), szóval az újabb keletű **Sierra**-játékokhoz képest (SPACE QUEST 4., HEART OF CHINA, stb.) Amigán meglehetősen sivárnak hat. Ettől függetlenül elég jól el lehet tölteni vele az időt.

FOOTBALL CHAMPION (64)

Egy csapat menedzselése a cél.
Indítás után a prg. megkérdezi, hogy akarunk-e egy kimentett állásból indítani. Betölteni csak ekkor lehet, így érdemes a jó állást betölteni.
Továbbhaladva meg kell adni, hogy a győztes csapat 2 v. 3 pontot kapjon-e.
Egy kis várakozás után — ami jellemző a prg-ra, — a 3 liga csapatait látjuk (egyszerre csak 1 ligát láthatunk).

'Edit': egy csapat nevét változtathatjuk meg. Meg kell adni a csapat sorszámát és az új nevét.
'Next': következő ligára ugrik. Kezdéskor a 3. ligából indulunk.
'Finish': vége

A várakozás után egy menü jelenik meg. Felül látható (balról jobbra haladva) a hét száma; a csapat neve; s a legfontosabb, a pénzünk.

LMTG: a hátralévő hetek száma. Egy szezonban 38 hét van.
'P'lay match: Játék indítása. Ezt érdemes utoljára használni.
'S'quad details: Itt a csapatra vonatkozó dolgokat lehet beállítani.
- Edit - új név
- Change - csere
- Sell - eladás
- Transfer - áruba bocsájtás
- Menu - vissza a menühöz

Menu: ld. előbb

A SK pontnál van az ügyességi szint. A jó eredmény elérése végett érdemes a 8-9. helyre ügyes embert rakni.

'L'eague tables: a bajnokság állása (P meccsek száma; W nyert meccsek; D döntetlenek; L vereségek; GD gólarány; PT pont)
Transfer market: Ezt nem egészen értettem;
Other clubs: Meg lehet nézni, hogy melyik csapatban milyenek az emberek, melyiket mennyiért adnák el. Ez csak tájékoztató jellegű ár.
Match fixtures: A meccsek sorrendjét nézhetjük meg.
Cup fixture: Ha még a kupában vagyunk, megnézhetjük — még sok más adat mellett —, hogy melyik csapattal játszunk.
Bid for a player: Itt lehet embert venni. Be kell írni a klub sorszámát, a kiszemelt ember számát. Ekkor még meggondolhatjuk, hogy megvesszük-e a játékost. Ha kitartunk mellette: *Bid* és be kell írni az általunk felkínált összeget. Ha a csapatában 12 ember van, nem tudjuk megvenni őt. Itt még két lehetőség van:
- elfogadja a pénzt (ekkor megjelenik a képernyő tetején, hogy mennyiért igazolt át a csapatunkba.)
- elutasít, mivel kevesli a pénzt (ennek hangot is ad, ami a képernyő tetején látható lesz.)

Fontos: egy héten csak egy embert lehet venni. A vételbe az is beleszámít, ha elutasít.

Results fixtures: Az általunk által játszott meccseink eredményét nézhetjük meg.
Assign training: A játékosainkat képezhetjük (pl.: taktkát, passzolást stb.).
Form: Megadja, hogy 4 hazai és 4 vendégszerepléskor mi lett a végeredmény.
- W - győzelem
- X - döntetlen
- L - vereség

'0' Save game: Mégis, mi lehet? Az Extasy-féle feltöréshez csak annyit, hogy nem működik!

Egy-egy játék után felajánlanak egy-egy embert. Ha meg tudjuk venni, a 4-től fölfelé (SK > 4) érdemes megveni.
Néha egy klubcsapat felkér, hogy legyünk a menedzsere. Megmutatja a pénzét is, majd választani kell:
- Accept - elfogadjuk az ajánlatot
- Decline - elutasítjuk

View squad: A klub megnézése, mielőtt határozni kéne.

Sajnos, a prg-nak (legalábbis az én verziómnak) van 2 hibája:
- sokat kell várni
- általában az 1. szezonnál lefagy a prg.

Ezeket a hibákat leszámítva jó a prg. Grafika nincs, s nem is kell.

Kladek András, Budapest

WORLD SOCCER (64)

Egy football menedzsert alakítunk és a cél (mi is lenne?) megnyerni a világbajnokságot....
Tehát a bejelentkezés után csapatot kell választani (gyakorlatilag mindegy melyiket). Ezután egy szép képet látunk és alul/fölül 5-5 kis négyzet található ezek sorban:

1. Itt található a bankárunk aki néhány szóval üdvözöl minket.
   - Bank Balance = Jelenlegi pénzünk
   - Loan is = Tartozásunk (az OTP-nek)
   - Weekly wages = heti keresetünk
   - Pay back loan = Visszafizetés
2. Riporter. Ő egy ideig nagyon szórakoztató, de lassítja a játékot.
3. Orvos. Itt meglátogathatjuk a csapat sérültjeit.
   - Cause = sérülés
   - Weeks = gyógyulási idő hetekben.
4. Input/output menü: csak kazettára lehet menteni)
5. Itt vásárolhatunk új játékosokat, és itt tudhatjuk meg, hogy milyen a csapatunk minősítése.
6. Játékosok eladása.
7. Eredmény kijelzője.
8. Meccs kezdete. Megtudhatjuk, hogy ki a következő ellenfelünk és milyen a teljesítménye. A félidőben játékoscserére van lehetőség.
9. Csapatunk összeállítása.
   - Defence = Védelem
   - Midfield = Középpályások
   - Attack = Csatársor
   - F = Kezdőjátékos
   - S = Cserejátékos
   - Pos = pozíciója
   - Age = Életkor
   - Fit = Erőnlét
   - Spd = gyorsaságú
   - Ab = Technikai tudása
   - Posztok:
     - GK = Kapus
     - LB = Balhátvéd
     - CD = Középhátvéd
     - RB = Jobbhátvéd
     - RM = Jobbközép
     - CM = Irányító
     - LM = Balközép
     - RW = Jobbcsatár
     - CF = Középcsatár
     - LW = Balcsatár
10. Kezdő tizenegy + Cserejátékosok

Néhány tipp:
- Nézzük meg, hogy milyen játékosokat lehet venni.
- Igyekezzünk mindenkit játszatni, mert a következő idényben jobb lesz az, aki többet játszott.
- Cserejátékost úgy állíthatunk be, hogy a nyilat az 'S' vonalába húzzuk.

Jó SZÓRAKOZÁST!!!!

Másnai László & Vincze Márton

J.A.'s RALLY SPEEDWAY (64)

Ez az autóversenyes játék grafikában és szimulációban nem veszi fel a versenyt az újabb játékokkal, de játszhatóság és élvezet szempontjából kimagasló! Főleg azoknak, akik nem egymagukban püfölik C64-esüket, hanem testvérükkel, vagy barátaikkal rendszeresen együtt játszanak. Itt nem fordul elő, hogy egyszerűen az nyer, aki megelőzi a másikat. Nem az számít, ki ér elsőként a célba. Itt az ügyesség, a reflex, a gyors reakciókészség adja az előnyt.
Ha egyedül játszunk, az tulajdonképpen pályatesztelésre, gyakorlásra jó, mert az igazi a két játékos üzemmód. A játékos ideje folyamatosan telik a verseny során. Ha nekimegy a kocsi egy akadálynak (ház, bokor), akkor tíz másodperccel megnövekszik az időeredménye. Ebben a játékban nem könnyű az úton maradni a kanyarok, az útviszonyok és nem utolsósorban az ellenfél miatt. A két kocsi egymásnak büntetlenül ütközhet, így lehetőség van lökdösődésre, leszorításra, akadályba lökésre, stb. Mivel a teljes képernyőn a pálya egy részlete látszik, azon mindkét kocsinak rajta kell lenni. Ha valamelyik mégis ki tud lépni a képernyőről úgy, hogy nem megy neki semminek, öt másodperc büntetést adhat ellenfelének. Büntetőt (PENALTY) egyenes szakaszon lehet könnyen adni, kanyarban elég veszélyes — ti. a játékos egy-

szerűen nem látja maga előtt a pályát. Végül is az nyer, aki a megadott kör után a jobb időeredménnyel ér célba. Egyenlő idő esetén az nyer, aki elsőnek lépi át a célt. Ugyanis minden körben a célon elsőnek áthaladó játékos ellenfelének 5 másodperccel nő az időeredménye. Tehát három dologra kell figyelni:

- minél kevesebbszer menjünk neki valaminek,
- ne maradjunk le,
- lehetőleg elsőként haladjunk át körönként a célon.

A játék azonban nem ilyen egyszerű, mert sokféle paraméterrel lehet nehezíteni. A főmenüt alaphelyzetből a joy 1. tűzgombjával, játék közben és a szerkesztőben az 'F7'-et megnyomva hozhatjuk elő. A menüpontok közül a port 1-be dugott botkormány fel- és lehúzásával választhatunk: az aktuálisra a nyíl mutat. Az érvényes üzemmód szövege fehér színű. A menüből a tűzgomb megnyomásával választhatunk. Ezek:

START THE RACE

Ezzel indítható a játék. Megjelenik a (két) kocsi felülnézetben, és a port1-ben lévő botkormány előretolásakor indul(nak). Egy játékos esetén a képernyő alján balra az időeredmény, középen a legutolsó köridő, jobbra az eddigi legjobb időeredmény látható. Két játékosnál alul balra a sárga, jobbra a kék kocsi időeredménye, középen a versenyben teljesítendő körök száma látható. Ezt 1-99 között az 'F3' és 'F5' billentyűkkel lehet állítani. 'F1'-gyel választhatják ki, hogy a felirat fehér vagy fekete legyen. Verseny közben a már megtett körök száma látható itt (két játékos esetén). A verseny a 'STOP' billentyűvel bármikor megszakítható, illetve alindítható. 'F7'-tel a menübe térhetünk vissza.

ONE PLAYER és
TWO PLAYER

A játékosok száma állítható be.

DRY ROADS: száraz út
WET ROADS: vizes út
ICY ROADS: jeges út

Az utak állapotát választhatjuk ki. A kanyarvételt nehezítik a csúszós utak, főleg jeges pályán.

REAL LIFE
ONLY IN A COMPUTER

Az első esetén az akadályokkal való ütközéskor kigyullad a kocsi és a versenyző kigurul belőle, majd ettől a helytől folytatódik a játék. A másodikat választva tulajdonképpen szimulátorrá válik a gép: az ütközések letiltódnak, bármin átmehetünk.

TOP SPEED=

A tűzgombbal a végsebességet állíthatjuk be, ami 40, 60, 100, 150 vagy 200 mérföld per óra lehet.

SLOW ACCELERATION
NORMAL ACCELERATION
FAST ACCELERATION

A gyorsulás mértékét állíthatjuk három fokozatban.

LOAD TRAX
MAKE TRAX
SAVE TRAX

Az elsővel betölthetjük, a harmadikkal kimenthetjük az aktuális pályát. A középsővel beléphetünk a pályaszerkesztőbe. A szerkesztőben mindig csak egy pálya képe lehet. 'F1'-re a szerkesztő az aktuális szimbólummal töltődik fel. 'F3'-mal a hat, memóriában levő pálya közül tölthetünk egyet a szerkesztőbe. 'F5'-tel az üres karakter közepére pontot tehetünk, így könnyeben lehet távolságot számolni. A szimbólumok között a joystick előre-hátra húzásával válogathatunk. Tűzgombra a fekete négyzetben levő válik aktuálissá. Ekkor a kurzort tudjuk mozgatni a szerkesztőben, majd a tűzgombra a kurzor helyére az aktuális szimbólum tehető le. A tűzgombot hosszabban nyomva vagy a 'SPACE'-re újabb szimbólum kiválasztására nyílik lehetőségünk. Az 'M' szimbólumot választva vagy 'F7'-re visszatérhetünk a menübe.

RESET BEST L/T

Ezzel nullázhatjuk az időeredményeket (utolsó köridő és legjobb köridő). Egyébként ha egy játékosnál túllépjük az addigi legjobb köridőt, ezt egy csippantás jelzi.

Néhány tanács a versenyhez: Indulás után a kocsik az adott gyorsulással automatikusan gyorsulnak a megadott végsebességig. A tűzgomb a fékpedál szerepét tölti be. Kanyarodás közben, valamint a füvön, vagy a mocsárban a kocsi végsebessége arányosan kisebb.

A versenyzés egyértelműen két játékosnál a legjobb. (Végül is ekkor beszélhetünk versenyről.) Érdemes kitapasztalni, hogy a két kocsi ütközésekor melyik pattan vissza jobban. Több játékstílus is elképzelhető: van, aki szeret lemaradni, mert jobban látja a pályát, de fennáll a PENALTY veszélye. aki elöl megy, kevesebbet lát a pályából, ezért veszélyesebb, de könnyen adhat PENALTY-t.

Vadnai Zsolt, Budapest

STARSHIP ANDROMEDA (64)

Ennek a játéknak a leírását eredetileg nem volt szándékomban beküldeni, mert csak az első pálya van letörve kazettára, de a CoV 13-ban valaki nagyon akart Tőled némi infót erről. Hiába is keresed; az illető ugyanis a Landing...-ről beszélt. Ez úgy lehetséges, hogy a program indítás után rögtön az első feladattal indul, és csak egy kiadós RESET után hajlandó megnevezni magát.

Kezdem onnan, ahonnan a bejelentkezés után indul:

Az űrben száguldozunk űrhajónkkal, amelynek a műszerfalán balra az energiánk és a hátralévő időnk, jobbra az adott küldetéshez szükséges információ (pl. sérülés, koordináta, gyűjtendő dolgok száma, stb.), alul az üzemmód, középen a küldetés látható. Az alábbi billentyűket használjuk:

'T' - **thrust**: a hajtómű irányítását kapcsolja a botkormányra (alaphelyzet). Tűzgomb: shield (védőpajzs).

'P' - **points**: lenyomva tartása alatt jobb oldalon pontjaink és legénységünk számát szemlélhetjük.

'S' - **scanner**: az objektumok felderítésére szolgáló kereső. Az űrben egy kis négyzet mozgatható a képernyőn a joystickkel, ami kinagyítja az adott részletet.

'D' - **detector**: tájékoztat a közelben lévő objektumok jelenlétéről.

'L' - **laser**: lézerágyú, a meteoritok szétlövésére szolgál. A joystick-kel mozgathatjuk a célkeresztet.

'X' - **exit**: Kilépés az adott pályáról.

'C' - ?: Gőzöm nincs. Használatáról a szövegben.

'R' - **repair**: Lenyomva tartása alatt a jobbra lévő DAMAGE (sérülés) csökkenthető az energiánk felhasználásával.

'**STOP**': A program megállítása
'**CTRL**': A program folytatása

Először is nézzük meg, van-e valami, a közelünkben (ha meteort látunk, lőjük szét): kapcsoljuk be a detektort (D). Nagyszerű, itt van valami. Lassítsuk le teljesen és kapcsoljuk be a keresőt (S), a keretet pedig addig mozgassuk, míg nem találjuk meg az objektumot. A "SENSITIVE ZONE DETECTED" felirat megjelenésekor nyomjuk meg a 'C' billentyűt. A következő feladat megkeresni a TB19-es bolygót: jobbra megjelennek a koordinátái. Gyorsítsuk fel az űrhajót hiperűrsebességre (egy bizonyos sebesség után a hiperűrben találjuk magunkat). Jobboldalon megjelennek jelenlegi koordinátáink is. Az első hét számjegy az előre-hátra a második kettő az oldalirányú haladásra vobnatkozik. Lehetőleg kerüljünk ki minden égitestet. A megadott koordináták eléréseekor keressünk egy feketelyukat (kék színű, kerek és pulzál). Ha nincs, várjunk, mert az abszolút koordinátákhoz képest a hipertér lassan vándorol. A megfelelő feketelyukon — alulról megközelítve — lépjünk vissza az űrbe. Lassítsunk le, és örömmel olvashatjuk, hogy megtaláltuk a TB19-es bolygót.

Innen kezdődik a játék akkor, ha betöltés után elindítjuk: le kell szállnunk a TB19-es bolygóra (*LANDING ON PLANET TB19, innen ered a tévedés*). Ehhez egy kis űrkomp bukkan elő a hangárból, és a bolygó gravitációjának engedelmeskedve egyre gyorsabban zuhanni kezd. A joystick-kel három hajtóművet tudunk bekapcsolni: az alsót (le), a baloldalit (balra), és a jobboldalit (jobbra). A hajtóművek hajtóerejét a tűzgombbal megduplázhatjuk. Az űrkompot a képernyő jobb szélén nyíló, kezdetben függőleges aknába kell leeresztenünk. Időnként az akna falán színes minták jelzik az értékeket; ezeket mellettük elhaladva a botkormány rövid előretolásával gyűjthetjük össze. Az akna aljára leérve kezdődik az újabb feladat — lehet tippelni —: LEAVING PLANET TB19, azaz vissza kell vinni az űrkompot az űrhajóra. (*A szentségit, hát ezért kellett lejönni?!*) Persze most is bányászkodhatunk egy kicsit. A bedokkolás után újabb küldetés vár ránk: keressük meg a CLF2 jelzésű bolygót. A keresgélés hasonlít a TB19 kereséséhez, így ezt már nem írom le még egyszer.

A CL72-re történő leszálláshoz a másik űrkompot használhatjuk, ennek felül is van hajtóműve. Szükség is lesz rá, ugyanis a bolygót többszörös meteoritgyűrű veszi körül, először ezen kell átjutnunk. Ezután a bolygó felszínére le kell szállnunk és sugárdetektorral a kezünkben négy sugárforrást kell megtalálnunk. A sugárdetektor másodpercenként kb. négyet pittyen. A pittyegő hang magassága annál nagyobb, minél erősebb a sugárzás, azaz minél közelebb vagyunk a forrásához. Ötféle sugárzó anyag van a bolygón, ebből azonban az egyik halálos. Nekünk a másik négyet kell megtalálnunk. A sugárdetektor a környezetünk sugártérképét is mutatja. A halálos sugárforrást fekete színnel jelzi, a gyenge forrást pirossal, az erős forrást zölddel. A színekben nem vagyok biztos, mert fekete-fehér tévén szoktam játszani és már régen láttam színesben, ezért inkább az alakjukat is megadom. A két erős sugárforrás közül az egyik H betűhöz, a másik D betűhöz hasonlít (H és D). A gyenge források L alakúak, azaz az L betűre hasonlítanak. Természetesen sugárvédő űrruha van rajtunk, így akár a halálos sugárforrást is megközelíthetjük, de felvenni nem érdemes. A sugárforásokat a tűzgomb megnyomásával vehetjük fel, ha azok a sugártérkép közepén vannak. A tűzgomb egyéb esetben az energiapajzsot működteti, amely a meteoritgyűrűből alánk zuhanó meteoritok ellen véd. A sugárpajzs eléggé fogyasztja az energiát, bár ez elenyésző a rakétahajtóművek fogyasztásához képest. Inkább akkor érdemes pár pillanatra bekapcsolni, amikor egy meteorit már teljes mértékben meggyőződött arról, hogy a következő pillanatban rajtunk fog landolni. A négy sugárforrás összegyűjtése után hihetetlen feladat vár ránk — el sem tudná képzelni az ember, hogy mi a fene lehet: a bolygó felszínéről vissza kell térnünk az űrhajóba.

Ezután a TK48-as bolygón kell a TB19-hez hasonlóan ásványokat gyűjteni de a látszat ellenére ez nem olyan egyszerű. Itt az aknába időnként szikladarabok hullanak, amelyek összezúzhatják az űrkompot. A sziklák után hulló törmelék pedig eltömheti vagy megrongálhatja a rakétahajtóművet. Ezért amikor a törmelék elhalad az űrkomp mellett, nem szabad egyik rakétát sem működtetni, ellenkező esetben könnyen a sziklának csapódhatnak. Az utolsó feladatot már ki lehet találni. Az űrhajóba visszaérve már csak a pálya vége következik és töltődne a lemezről a következő..., ha ugyan lenne floppym. Így technikai okok miatt a többit a tisztelt játékosokra bízom. Ja igen, még valami: a CL72-n a halálos rádióforrás a dobókocka ötösére hasonlít. A többi pálya leírását majd talán beküldi más. Ennek ismeretében is látszik, hogy mekkora marhaság...

Jó szórakozást!

Vadnai Zsolt, Budapest

SPY VS SPY (64, Plus/4)

Két ellenséges kém versenyez az értékes iratok megszerzéséért egy katonai támaszponton. Ha a gép ellen játszunk, akkor a joystick port 2-ről a fehér kémet irányítjuk, és az ellenfél felfogóképességét (IQ) 1-5 között állíthatjuk. A nehézségi fokozat 1-8 között változtatható. Végül beállíthatjuk, hogy a kijárat, amely a repülőtérre vezet, rejtve legyen-e addig, amíg minden tárgyat meg nem találtak.

A képernyő felső részén a fehér, alul a fekete kém látható. Kezdéskor ugyanabból a szobából indulnak ilyenkor a két figura az egyik félképernyőre kerül. Minden esetben, ha a két kém egy helyiségben tartózkodik, az addig nálunk lévő tárgyak a helyiségben szétszóródnak, és csak a kezünkben levő bottal való ütlegelésre van lehetőség. Bizonyos számú orrbaverést és hasbadöfést már nem igen visel el a kém és látványos keretek között a mennybe távozik, a másik kaján vigyorgása közepette. Aki elhagyja a szobát — bármely irányba —, az az ellenfélnek adja át a szobában szétszóródott tárgyak birtoklási jogát, mert csak az tudja összeszedni, aki ott van. A tárgyak minden esetben a játék folyamán a szekrények, illetve képek mögött találhatók meg.

A képernyőtől jobbra található a vezérlőegység. Ezen felül a hátralévő idő, alul a megtalált tárgyak képe, a kettő között a funkciógombok találhatók. Szerepükről később.

Bármilyen képernyőn látszó dologgal (ajtó, szekrény, faliszekrény, fogas, létra, szőnyeg, falikép) úgy tudunk valamilyen műveletet végezni, ha odaállunk. Ezt egy csippantás és egy rövid villanás jelzi. Bárhol máshol állva a funkciógombok használatára van lehetőség.

Hogy ne legyen olyan egyszerű a feladat, a kémeknek lehetőségük van egymás munkájának akadályozására is a verekedésen kívül mindenféle tisztességtelen eszközzel. A tűzgombot kétszer egymás után megnyomva a megjelenő nyíllal kiválaszthatjuk a kívánt funkciót. Az első kettő különféle helyekre — mindenhová, ahol a másik a képeket keresné — elhelyezhető tárgy, amelyek az ellenfél elhalálozását idézik elő — de ha nem vigyázunk, a miénket is. (A figurát utánzó kaján vigyorral figyelhetjük az effektust, amit az elrejtett bomba, illetve rugó a mit sem sejtő megtalálón eszközöl.) A harmadik a savas vödör, ezt az ajtó fölé kell helyezni — hatása ajtónyitáskor tapasztalható (ebből következően csak az ajtó becsukása után használható). A pisztoly, a negyedik funkció használata a következő: vegyük elő, majd helyezzük valamilyen szekrény vagy kép mögé. Az ezután megjelenő kötelet pedig akasszuk az ajtókilincsre. A gyanútlan belépőt sorozatos meglepetés éri...

Az időzített bombát akkor érdemes használni, ha bezártuk magunkat, illetve minket az ajtón alkalmazott szeretetcsomagokkal, és ellenfelünk nem hajlandó személyesen megjelenni: Ha Ő nem jön be, mi sem arra megyünk ki, amerre ő gondolja...

Az utolsó funkció a térkép. Ezzel az adott szint szobáinak eloszlását tekinthetjük meg (egyszintes pálya esetén az egészét.). A fekete pöttyel jelölt szobában tárgy van, a fehérben pedig még nem jártunk.

A négy összegyűjtendő tárgyat egy szintén megkeresendő táskába kell rakni, mert egyszerre csak egy tárgy lehet a kezünkben. A négy tárgy bármelyikének birtoklását a kijelző alsó részén villogó szimbólum tudatja. Ha nem villog, akkor volt a kezünkben az a tárgy, de leraktuk. (Ezt eredményezi; ha nem az ajtónál állunk és megnyomjuk a tűzgombot. Ez hasznos lehet, ha pl. egy bomba van a kezünkben, de úgy döntünk, hogy mégse használjuk.)

A négy tárgyat tartalmazó táskával a kezünkben kiléphetünk a repülőtérre vezető ajtón, majd egy kárörvendő kacaj után beszállunk a gépbe és elhagyjuk a helyszínt...

Ha nincs mind a négy tárgy a kezünkben és megkísérelünk kilógni a géphez, egy marcona őr pofoz minket jobblétre. Ha egy kém meghal, az ideje valamennyit csökken, de pár másodperc múlva — hacsak le nem járt az ideje — újra harcképes. Egyébként bármelyik funkció gomb használata minimális mértékben csökkenti az időnket, de ez a néhány perc elenyésző a rendelkezésre álló kb. fél órához képest (reális időben, és a legegyszerűbb pályára vonatkozik. Nehezebb pályán ez több.).

Aki úgy gondolná, hogy mindent tud a játékról, ne hamarkodja el a kijelentést, ugyanis nem muszáj belenyugodni abba, hogy ellenfelünk a legválogatottabb szemétségekkel próbál minket eltávolítani. Mi hatástalanítani tudjuk a gyilkos eszközöket, amiről valószínűleg nem sokan tudnak.

A legtöbb helyen kis sötét faliszekrény található valamelyik oldalfalon: az itt található kis tasak a bomba ellen véd. A fehér faliszekrényből fehér csipeszt vehetünk elő, ezzel a rugót hatástalaníthatjuk. A mentőládából előkerülő fogó a pisztoly kötelét csípi el. Végül a fogasról levehetjük az esernyőt, ami megvéd a savas esőtől. Használatuk: a tárggyal a kezünkben a veszélyeztetett dolog elé állunk és megnyomjuk a tűzgombot. Egyszerre csak egy tárgyat foghatunk, és egy dolog ellen védekezhetünk, így esernyővel a kezünkben is kaphatunk heveny ólommérgezést...

Még egy kis info: a képernyőnk alatt nyilak jelzik az eddig megtett utat, így könnyen visszatalálhatunk a kezdőszobához, ha kedvünk van ellenfelünket minden irányból savas esővel fogadni...

Jó szórakozást!

Vadnai Zsolt, Budapest

Elsősegély

Kökény Gábor a budapesti BLUE BIRD Studio nevében kápráztatja el a 64-es nagyérdeműt egy CALIFORNIA DRIVING poke-kal:
RESET után: POKE 45562,96 (végtelen idő): POKE 47404,169: POKE 47405,0: POKE 47406,234 (sprite ütközés letiltása): SYS 34816

Nagy Csaba, Debrecenből, 64-re küldött két poke-ot és egy CHEAT-et:
HE-MAN — RESET, majd POKE 6513,173: SYS 18550 (örökélet)
GARFIELD — RESET, majd POKE 25370,173: SYS 24320 (örökélet)
USAGI YOJIMBO — Nyomjuk meg az 'F' billentyűt. Ha a háttér elsötétedik, örök energiát kaptunk. Ez szerintem csak a 'MAN & MACHINE' verzióban működik.

Sorosics Ferenc, Pécsről, két Plus4-es poke-kal lepi meg a plusi tulajdonosokat:
WACKY POINTER — POKE 5778,48 (örökélet)
YIE AR KUNG FU (a teljes 8 pályás) — >2B97 LDA$034F vagy POKE 11159,173, >5BA6 LDA$034F vagy POKE 23462,173, >131D LDA$0350 vagy POKE 4893,173, >31B2 LDA$0350 vagy POKE 12722,173 és >615A LDA$0350 vagy POKE 24922,173 (örökélet és energia)

Katona Péter, Budapestről, a KING'S BOUNTY rajongóknak kedveskedik pár ötlettel. Szerinte formattálás előtt érdemes rá egy fél órát áldozni.
Először is töltsük be a CDAT pályát, majd a MONITOR-ba menjünk át (én ezt egy FINAL III-mal csinálom, de lehet, hogy megy mással is), ez $1000-$1600-ig terjed. Rögtön 10 byte-nyi név tűnik a szemünkbe, amit akár át is írhatunk. Következik egy byte (általam legalábbis) nem használt, majd a minősítés (szintén egy): 00 - knight, 03 - lord, 04 - paladin, 05 - crusader, 06 - avenger, 07 - champion stb...
Mivel én ezt hol lovagos, hol paladinos karakternél próbálgattam, lehet, hogy eltérés is van:
2 byte - vezéri képességek
2 byte - heti jövedelem
3 byte - aranykészlet
1 byte - Spell Power
1 byte - Max Spell
1 byte - ???
1 byte - ???
1 byte - Castles garrisoned
Kb. 1018-tól kezdődik a varázslataink mennyisége. Egy tanács! Semmit ne írjunk FF-re, mert elég még egyet szerezni hozzá és túlcsordulunk!

Püspöki Péter, Szegedről, Amigára küldött be két örökélet cheat-et:
R-TYPE - A HIGH SCORE táblába írjuk be: SUMITA. (A végén egy pont)
RUNNING MAN - A HIGH SCORE táblába írjuk be: 'DdIiSsKk' (Egy nagy-egy kicsi)

Schich Ádám nem csak a 64-eseknek, hanem az Amigásoknak is szeretne segíteni néhány poke-kal és cheat-tel:
Vengeance (64): RESET, POKE 20767,1: POKE 20772,255: POKE 30383,234: SYS 18432
Eliminator (64): Kódok pályánként: AGONIC, BLONDE, CLICHE, DIMPLE, EDIBLE, FEMALE, GOBLIN
Hopping Mad (64): RESET, POKE 2447,165: SYS 20480
Navy Moves (Amiga): Kód: 786169
Armalyte (64): RESET: POKE 18216,173: 18350,173: 20987,208: 20988,234: SYS 2066
Thunderbirds (64): Kódok: RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON
Silkworm (64): RESET: POKE 4527,165: SYS 2080
Rick Dangerous (Amiga): Írjuk be a ponttáblázatba: .POOKY
Mr Heli (64): Kódok - 2. pálya: CAAFDHCAAUJJJJJDCKCY; 3. pálya: DAAHEADAAUJJJJJDCKCZ;

Tímár Tamás Kiskunfélegyházáról megmutatja, hogy Plus4-en hogy lehet kicsalogatni a HOLLYWOOD POKER-ből a képeket:
A CRACKER kép megjelenése után (pattogó szöveg) RUN/STOP + RESET, majd: >7C7E 0n — ahol n a kép száma (01-05), ezután RESTART: G5800. Vigyázz! Ha átírod a kép számát, azután még egyszer ne állítsd vissza 01-re, mert az első kép tönkremegy. A játék során ezt a módszert ismételve végig lehet nézni minden képet.

Silverstar kedvence még mindig az USAGI YOJIMBO. Küldött is nekünk hozzá egy 64 cheat-et: a HIGH SCORE táblába írjuk be: 'ITBIVFVKR'.

Molnár Dániel Szegedről elhalmozott bennünket egy nagy adag 64-es POKE-kal, meg némi Amiga tippel:
GLIDER RIDER: RESET, POKE 21872,173 (végtelen idő): POKE 29148,96 (végtelen energia): POKE 28568,173 (végtelen bomba)
FREDDY HARDEST II.: RESET a címképernyőn, majd POKE 6371,234: POKE 6372,234: POKE 6373,234 (örökélet): POKE 8300,96: POKE 5418,234: POKE 5419,234: POKE 5420,234 (végtelen energia): POKE 5435,127 (védelem az őrültekkel szemben), majd SYS 3584
5TH GEAR (csak SAVAGE törésnél!): Az 1. Intro-ban RESET, majd POKE 2513,139: POKE 2514,0: POKE 139,169: POKE 140,143+30: POKE 141,141: POKE 142,67: POKE 143,59: POKE 144,141: POKE 145,222: POKE 146,27: POKE 147,76: POKE 148,219: POKE 149,142: SYS 2070 (örökélet + végtelen rakéta)
BATMAN - THE MOVIE (csak cartridge-zsel): POKE 4866,44 (örökélet), POKE 4806,44 (végtelen energia), POKE 5053,96 (végtelen idő)
CAUNT DUCKULA (Haláli program!): RESET, majd POKE 22534,44: POKE 22550,44: POKE 48467,0 (végtelen idő): POKE 15671,165: POKE 15832,165 (végtelen kulcs), majd SYS 9344
TIR NA NOG (Yeeeaaaouuuuhhh!): RESET, majd POKE 36205,234: POKE 36206,234 (Sidhe trükk - SpV 11. - működik): POKE 36190,234: POKE 36191,234: POKE 36192,234 (nincs Sidhe): POKE 36178,234: POKE 36179,234: POKE 36180,234 (Sidhe csíkot húz maga után, mert az előző fázisa nem törlődik le)
POPULOUS (néhány világ — persze Amigára): SWAVER, KILLPEING, BUR WILCON, WAAVHIPHAM, BADACON, HOBDEITORY, SHADTED, QUAZITORY, FUTOUTBOY, DOUUSICK, CALDIEHILL, BILCEMET, IMMUSIL, CORPEHAM, VERYMEEND, MORINGILL
TASK FORCE: RESET, majd POKE 8008,169: POKE 8009,0: POKE 8010,234 (a szintek végénél nincs SPR-SPR ütközés): POKE 38151,169: POKE 38152,0: POKE 38153,234 (a szintek közben nincs SPR-SPR ütközés): SYS 5120 (indítás), SYS 35072 (akció teljesítve)
S.A.S. COMBAT: RESET, majd FOR I=9063 TO 9072: POKE I,234: NEXT I (a cápa nem halálos): POKE 21945,96 (az erő és az oxigén végtelen), indítás: SYS 2099
PYJAMARAMA: töltés után: SYS 2516, majd POKE 17421,234: POKE 17422,234 (örökélet), indítás: SYS 2562
FINDERS KEEPERS: RESET, majd POKE 30073,234: POKE 30074,169: POKE 30075,0 (örökélet), indítás: SYS 40083
SINBAD: A 2.szint kódja: COSMO, a 3. szinté: TWIST, a 4. szinté pedig: STORM
NEBRASKA: Az örökélethez meg kell nyomni egyszerre a '**SPACE**' a jobb '**SHIFT**' a '.' és az '**N**' billentyűket.
VIRUS (Kiegészítés a CoV-ban megjelenthez): RESET után POKE 2540,szint - ezután SYS 2085
PULSOID: RESET, majd POKE 3075,234: POKE 3076,234 (örökélet) végül SYS 2051 az indításhoz
HAWKEYE: RESET után POKE 6105,189 (örökélet), indítás: SYS 23558
NUCLEUS: RESET után POKE 26650,234: POKE 26651,234: POKE 26652,234 (örökélet), indítás: SYS 4096
MEAN STREAK: RESET után POKE 2155,234: POKE 2156,234: POKE 2157,234 (Örökélet), indítás: SYS 2064
DOLPHIN FORCE: RESET után POKE 2280,234: POKE 2281,234: POKE 2282,234: POKE 3744,234: POKE 3745,234: POKE 3746,234 (örökélet), indítás: SYS 36864

Adventour

BAT '90 (64)

Kedves CoV crew! (Főleg CoVboy) Most egy '90-es programról szeretnék írni, amit a UbiSoft adott ki és nevezhetjük **BAT'90**-nek is. Ha már rágódtatok rajta vagy valaki írt róla, akkor is remélem, hogy tudok valami újat mondani róla:
A címképernyőnél állítsuk az ikont PLAY-re a joy előre v. hátra húzásával, majd 'tűz'. Miután betöltötte a következő képet, gyönyörködjük ki magunkat és reset. (**Hohó! Hát ez a játék teljesen jól kezdődik! — CoVboy**) Válasszuk inkább a CREATE opciót. Itt balra a fegyverekből választhatunk egyet — ingyen. Jobbra a paramétereinket állíthatjuk be. A fegyverek:

Fegyver	Credits	Power	Ammo
Vaktaseft	150	4	LP12
L15 Beckman	390	5	LP57
Macker 30	410	6	1080
Maas 10	568	5-7	N29
Canon	812	7-8	E10
Lance Nova	995	9	Nova

Ha már a fegyvereknél tartunk, akkor rögtön szót is ejthetünk a pajzsokról is: a P6 75, a P7 120, a P8 pedig 200 creditbe kerül. Ezeket majd a későbbiekben szerezhetjük be. A pisztolyokhoz való tárban egyenként 100 töltény van. A pisztolyok között a balra/jobbra nyíllal választhatunk; a TAKE/LEAVE a választás/vissza az egész; az INFO adja az infokat az aktuális fegyverről (a súlya lényegtelen); a MAIN MENU visszalép a főmenühöz, a USE teljesen no effect; a CANCEL eredeti állapotba állítja a dolgokat.
Ettől balra néhány paraméterünket állíthatjuk be. Itt összesen 6 darab van, amelyeket 1-20 között állítva 14 másik tulajdonságot befolyásolhatunk. (Ez így most bonyolult, de élőben — hála a grafikonnak — egyértelmű lesz.) A 6 tulajdonság (utána a jelentés/javasolt érték/melyik tulajdonságra van hatással):
FORCE: erő/3/5,12
INTELIGN: intelligencia/20/1,4,6,7,9,14
CHARISM: karizma/0/1
PERCENT: percentum, hihi/20/2-4,6-8,9-14
VITALITY: életképesség/20/3,5-10,12
REFLEXES: reflexek/15/2,8,12
Az említett 6 paraméterrel az alábbi 14 tulajdonságot szabályozzuk:
1. CHATTER: beszélgetési képesség
2. PICK LOCKS: zárbabrálási képesség
3. DETECTION: szemfülesség, kipuhatolás
4. ELECTRONICS: elektronikai jártasság
5. CLIMBING: (hegy)mászási képesség
6. EVAULATE: értékelési képesség
7. MECHANICS: mechanikai jártasság
8. STEAL: lopási képesség (az egyik legfontosabb!)
9. TRACK: (nyom)követési képesség
10. LOCATE: helyzetmeghatározás
11. VIGILANCE: éberség (!)
12. FIRING: tűzcsiholás (nem kovakővel...)
13. PRECISION: pontosság
14. PSYCHOLOGY: pszichológiai jártasság.

Ezután már bátran nyomhatjuk a PLAY-t és megismerkedhetünk az irányítással. A kurzor kétféle lehet: nyíl alakú vagy 'nem nyíl alakú' (ez utóbbi akkor jelenik meg, ha valaki körülöttünk császkál). Nyíl alakú kurzornál:
INVENTORY: Tárgyak listája. Az EXAMINE-nal megvizsgáljuk, az EVALUATE-tel megbecsüljük az értékét, NEXT-tel a következő tárgyra lépünk, END-del vissza.
LOOK: Szintén vizsgálódás, de a helyszínen levő tárgyak között. A menüpontok ugyanazok, mint az előbb.
SEARCH: Keresés.
DROP: Valamilyen tárgy eldobása (NEXT/LEAVE/END opciókkal)
HEALTH: Egészség. Itt lehet enni (EAT), inni (DRINK) és aludni (SLEEP).
COMPUTER: Ez egy érdekes számítógép, ami a karunkba van beépítve.
P1: Az eredeti beállítást adja, az eredményjelzőt (LEVEL) és a tapasztalat mértékét (EXPERIENCE).
P2: Itt három dolog van. A LIFEFORCE az életerő (*energy pills* fogyasztásával visszaállítható 98%-ra); a CALORIES a kalóriaszint (kajálással 2.500 körül kell tartani); HYDRATION a vízkészlet (*hydrators* segítségével 98%-ra visszaállítható). Jobbra látható a testünk, ha valami megsérült volna, akkor az villog.
P3: Itt beállíthatjuk, hogy milyen nyelven beszélünk. ROBOT: helyi nyelvjárás, ALIEN: idegen. Ha olyan figurával csevegünk, akkor az elég érdekes karaktereket fog produkálni. Bár az is lehet, hogy képviselő fánkot evett... (ld. még később)
P4: Két parancsszóval (IFC és ENDIF) programot kellene írni. Aki tuja, hogy hogyan kell, az ügyes.
BOB: kilépés.
TIME: Az idő kijelzése, de a fontosabb helyeken a program úgyis jelzi.
END: Kilépés.
(Ha valaki/valami a közelünkben van:)
SHOW HOLOGRAM: Ezzel Merigo hologramja jelenik meg a kezünkön. (ld. később)
DISCUSS: Csevegés. A HELLO a helló, az APOLOGISE pedig a bocsánatkérés (például lopkodás után, vagy ha a másikat véletlenül kinyírtuk...)
BUY: Vásárlás.
ASK QUESTION: Itt három dolog után érdeklődhetünk. VRANGOR: no effect; MERIGO: a lakosságról; ON THE CITY: a városról.
SELL: Eladni valamit. Ez fontos: mindenki mindent megvesz bármikor! Az már egy más kérdés, hogy mennyiért.
OFFER: Valamilyen tárgy átadása, megvesztegetés. Átadhatunk valamilyen tárgyat (OBJECT) vagy pénzt (KRELLS). Az utóbbi esetben a '+'/'—' billentyűvel állítható az összeg.
STEAL: Lopás. Szégyen, de hasznos...
ATTACK: Támadás. Nem nagyon érdemes használni, mert ha az ellenséget legyőznénk, nem maradnak meg utána a nála levő tárgyak.
Az ikonok közül a vékony nyíllal BUY/SELL/STEAL menüpontokból álló listát kapunk. A vastag, UP feliratú nyíllal hitelkártyát helyezhetünk valamilyen automatába (pl. telefon, pénzváltó, játékgép, stb.) A beszédfelhő használata egyértelmű: általában információszerzésre használható. A legtöbben beszélik mindkét nyelvet, de beszélgetésnél meg van kötve a kezünk: csak a program által adott opciókat választhatjuk. A nyilak választásával tudunk mozogni, de nem árt a nézeti helyzetet is figyelembe venni, különben rövid úton eltévedünk és hosszú töltés lesz a jutalmunk... A kurzort a bal felső sarokba állítva szünetet vagy játékállás mentést/töltést kérhetünk akármelyik képernyőn. Mielőtt belevágnánk a dolgokba, egy apróság: egyszerre 12 **fajta** tárgy lehet nálunk (a "fajta" itt a tárgy típusára értendő, nem a mennyiségére, tehát pl. 999 *sushi* is csak egy tárgynak számít).
Ideje megismerkednünk a kerettörténettel: *Selenia* bolygón vagyunk, aminek a pénzegysége a *krell* (a földi pénz (*credit*) 0.5-szöröse). Mivel a galaxis nyersanyagainak nagy része a *Selenia* bolygón keresztül érkezik a Földre, igen nagy poén lenne, ha a *Selenia*t az 'antiFöldisták' uralnák: a Föld lakossága rövid úton a nullára redukálódna és az Élet egykori színhelyéből puszta emlék maradna. Sajnos (szerencsére) ez a (rém)álom most megvalósulással kecsegtet: valamelyik sittről meglépett egy *Vrangor* nevű őrült tudós és túszként magával hurcolt egy *Merigo* nevű fickót is. Merigo fényképe (hologramja) nemsokára hozzánk kerül, így *Vrangor* ismertetőjele szükségszerűen *Merigo* lesz. Az őrült tudós ultimátumot intézett *Terrapolis* (itt játszódik a történet) kormányzójához: tíz napja van kiüríteni a várost — vagy élni. A játék célja, hogy megakadályozzuk Vrangor tervét és megöljük a tudóst. Előadom, hogy eddig mire jutottam a játékkal:
Az űrkikötőben kezdünk, ahol egyből körbe is nézhetünk (LOOK). Egy cetlit találunk — ha nem, akkor SEARCH-re meglesz. Tegyük el (TAKE). Egy telefonszámot tartalmaz (55555), ami a *Xilo Clubé*: ha alkalomadtán felhívjuk őket, kellemesen elbeszélgethetünk velük... A jobbra lévő ajtón keresztül eljutunk az összekötőnkhöz, aki elmeséli, hogy miért vagyunk itt, továbbá odaadja a fegyverünket, 800 *krell*st hitelkártyán (egyébként 1.000 *credit*sünk is van) és egy hologramot *Merigo*ról. Vissza a hangárba, ahol néhány búgócsigára bukkanunk. Várjuk meg, amíg előkerül egy *Stickrob* és vegyük meg tőle azt a két dolgot, ami van nála (amit először vásároltunk azt vissza is adhatjuk, nekünk csak a P8 pajzs a fontos). Ezután távozzunk a szemben lévő ajtón, majd le az űrkocsmába, ahol potyakaja vár bennünket. Fel, ki, majd előre háromszor. Állítsuk át a nyelvünket ALIEN-re, majd várjunk a Glopmunks felbukkanására. Vegyük meg tőle az áruját, aztán nézzük meg, hogy mije van még: egy engedély 3197-ért. Ezzel lehet átjutni az északi légzsilipen. Mivel annyi pénzünk nincs, hogy megvegyük tőle, kénytelenek leszünk drasztikusabb módszerhez folyamodni (STEAL, amíg nem sikerül). Egyből el is adhatjuk neki, majd ezt eljátszhatjuk még egy párszor, akár bocsánatkéréssel körítve. Egy idő után ideges lesz és megtámad. A harc: a bal felső sarok a menekülés (ha minket

támadtak meg, akkor nem nagyon érdemes használni); a bal alsó sarokban van az ellenség életereje; fent, középen vannak a fegyvereink; a jobb felső sarokban találjuk a pajzsainkat; a jobb alsó sarokban pedig sorban az életerőt, a lőszert és a pajzsok energiáját. 100-tól 0-ig a piros négyzet fehéredik (fogy), az ellenfélnek kb. 44 golyó kell. A kurzort vigyük a pajzsra — lője azt. Nicsak! Az ammo nem akar elszíneződni — talán azért, mert nincs. Miután visszatöltöttük a programot, inkább menjünk be előbb a szemközt lévő fegyverüzletbe és vegyünk egyből két töltetet (*Battery Nova*). Miután kinyírtuk G-t, letartóztatnak bennünket. Sebaj, úgyis a *Prison*ba akartunk menni: fizessük ki az 1.500 krell bírságot, aztán nézzünk körül. Hopp! Elvették az engedélyünket. Nem baj, közben találtunk egy másikat. A pajzsüzletben vegyünk még egy P8-at, a meglévőt pedig javíttassuk meg. Innen átmehetünk a dokihoz (*Medical cares*) — aki a harc közben megsérült volna az itt gyógyíttathatja magát. Vegyünk egy rakás *hydrators*t, *energy pills*t és narkót is. Két helyszínnel arrébb a kajaboltban vehetünk *sushi*t is egy rakással (kb. 40 db). Így ha a későbbiekben azt az üzenetet kapnánk, hogy álmosak/éhesek/szomjasak vagyunk, akkor 2-4 sushi vagy 1-1 pills/hydrators melegresetet eredményez rajtunk. Akár lehet állást is menteni. Az északi levegőzáron keresztül béreljünk 5.500 krellért egy *drag*-et, amire egy kis szimulációs rész következik: a *drag* az *Epsilon Station*-re, *Vrangor* bázisára vinne... Hm. A játékállás visszatöltése után a *Bizzy Games*nél némi pénzre tehetünk szert: egy gyerek 1.000 krell téttel játékra invitál bennünket. A meghatározott sorrendben kapott alakzatokat vissza kell nyomatni ugyanabban a sorrendben 8 gomb=8 alakzat módszer segítségével (papír+ceruza nem árt). Ha nyertünk, akkor három dolgot kérhetünk: 1. egy ezrest; 2. idegenvezetőséget; 3. semmit. Válasszuk mondjuk a 3. verziót, aztán lépjünk be a *Sex*-be, állítsuk a P3-nál az állapotunkat sietősre (a harmadik), dobjuk fel magunkat a narkóval, aztán kérjük fel a lányt táncolni. A tánctudásunk teljesen lenyűgözi, szóval miután vettünk egy új joyt, ezt folytathatjuk egészen addig, amíg nem tudunk valamit kezdeni a lánnyal. Ő egyébként Lydia, akinek rendkívül sok barátja van... Ennyi. Kész. Többet nem tudok. Vége. Kasza Tamás (KTV), Kaposvár (**Hopp! Ez ismerősen hangzik — nem te vagy az, akit a Villanydugasz együttes letortázott?! — CoVboy**)

CONQUEST OF CAMELOT (Amiga, PC)

(Ez most kivételesen nem beküldött anyag, csak célszerűbb volt az amúgy is hosszúra nyúlt leírás helyett ide rakni őket):
Néhány válasz a kőbálványok által feltett tálalós kérdésekre Glastonbury Torban:

At the sound of me... — MUSIC
Bright as diamonds... — OCEAN
Each morning I appear... — SHADOW
I am seen in the water... — BLUE
I drive man mad... — GOLD
I turn around once... — KEY
If a man carried my burden... — SNAIL
If you break me... — HEART
Lighter than what... — ICEBERG
Lonely and round... — WHEEL
Three lives have I... — WATER
To unravel me... — RIDDLE
Weight in my belly... — BOAT
You here me before... — ECHO
When young, I am sweet... — WINE

Válaszok Ot Moorban, a rózsabokor előtt:

It alleviates all pain... DAFFODIL
When light is dim... ALMOND BLOSSOM
Known to the priest... CORNFLOWER
For its sweet sake... FORGET ME NOT
In tme of grief... POPPY
It can be as sweet... YELLOW LILY
Surrounded by giants... BUTTERCUP
Wise are they... CRYSANTHEMUM
Oh, it is splendid... SUNFLOWER
(A maradék meg az ANEMONE.)

A válaszok Fatima kérdéseire (az istennőknek megfelelő ábrákat Al-Sirat mondja el nekünk):

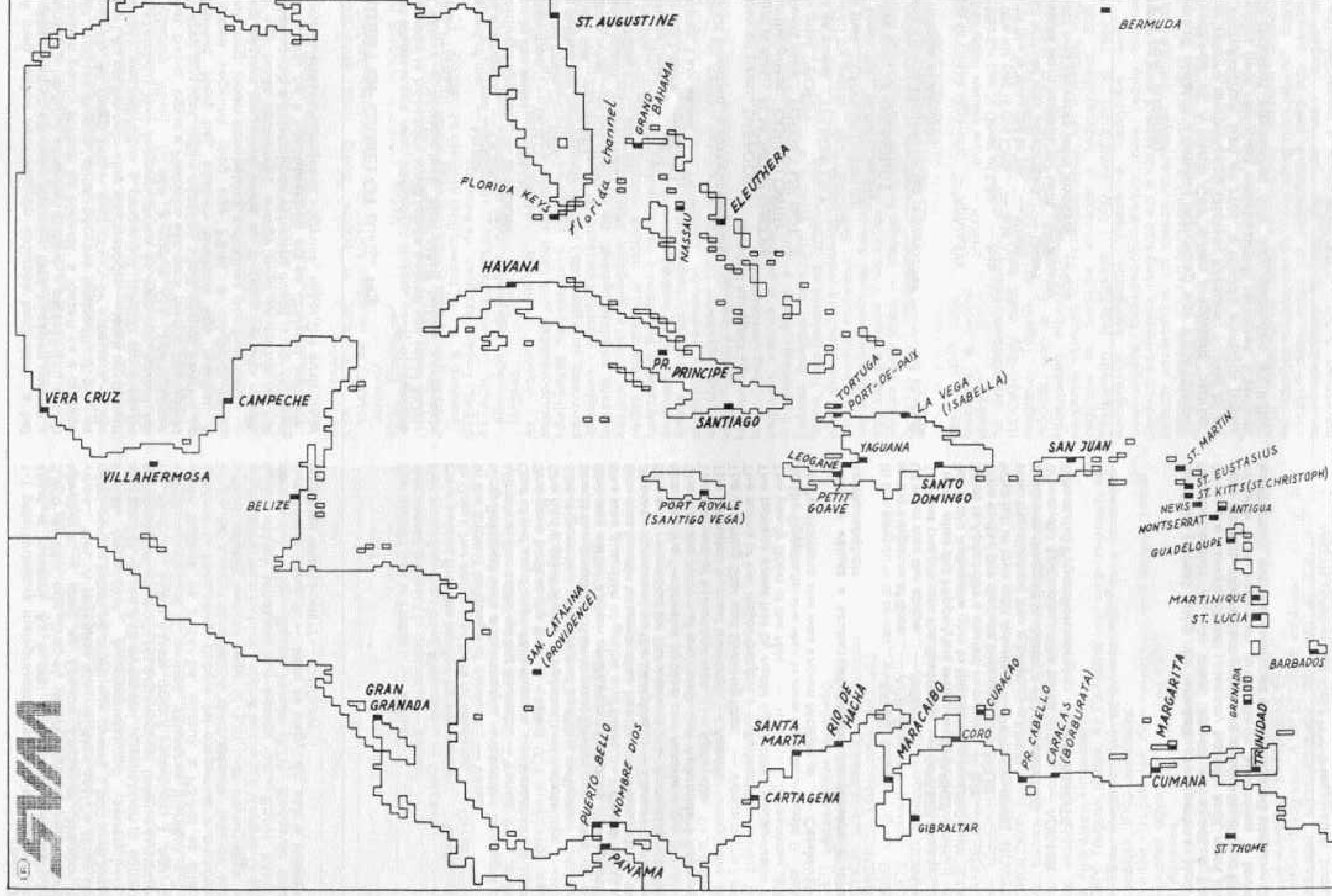
According to Greek legends... — Aphrodite
Among her other names were... — Astarte
Another title for her is Giver of Life... — Isis
Another title for her is the One... — Isis
Her hearth fire is thought to be... — Vesta
Her major festival was celebrated... — Ceres
Her priestess were famous for skill... — Astarte
Her priests and servants were knowns... — Isis
Her sacred day is Friday... — Venus
Her sacred element is copper... — Venus
Her sacred women titled Matronae... — Ceres
Here sacred fire was tended by six women... — Vesta
In Greek her name was Kore or Demeter... — Ceres
In the ancient language of sanscrit... — Vesta
King Solomon built a sanctuary... — Astarte
Mirrors are considered her sacred... — Venus
One of her most important shrines... — Venus
She gave birth to the Sun... — Isis
She had a great shrine of Aphaca... — Astarte
She is guardian of home and hearth... — Vesta
She is the guardian of Innermost Things... — Vesta
She was earlier known as a Lybian Goddess... — Aphrodite
She was guardian of grains and fields... — Ceres
She was known to romans as Hestia... — Vesta
She was renowned as the Lawgiver... — Ceres
She was renowned for her wisdom... — Aphrodite
She was the Goddes of Byblos... — Astarte
She was the patron of architects... — Aphrodite
The element of brimstone was... — Aphrodite
The Israelites burned incense... — Astarte
The Morning Star and Evening Star... — Venus
The name of her major temple... — Aphrodite
The romans knew her by name Aphrodite... — Venus
The yearly flood of the Nile... — Isis
To the Egyptians she was known Hathor... — Isis
To the Romans she was known Mother of... — Ceres

Néhány válasz a szobor által feltett kérdésekre a jeruzsálemi katakombában:

In the kingdom of fauna... — DOVE
In the kingdom of flora... — APPLE
Of what was the statue... — IVORY
To what people was the Goddess... — GREEK
Upon what did Hippolytus ride... — CHARIOT
What did Aphrodite give to the statue... — LIFE
What is Aphrodite's sacred number... — SIX
Who ended the dispute between... — ZEUS
Who fell in love with Adonis... — PERSEPHONE
Who transformed into a boar... — ARES
Who was dragged to death... — HIPPOLYTUS
Whom did Aphrodite meke to fall in love... — ADONIS
Whom did Pygmalion worship... — APHRODITE

PIRATES (64, Amiga)

(A következő oldalon szemmel láthatólag egy PIRATES-térkép helyezkedik el. A néhai CoV 9-ben megjelent "térkép" miatt már rekord mennyiségű letolást kaptunk, szóval itt az ideje a korrekciónak. Szó se róla, a letolás mondjuk jogos volt — azóta nem rajzolunk emlékezetből térképet. A javított PIRATES-térképet egyébként már egy csomóan elküldték nekünk (valaki még az eredeti programhoz járó térkép fénymásolatát is), de most éppen ez akadt a kezembe. Sajnos a szerző kilétét jótékony homály fedi, mert jó szokásom szerint elkavartam valahova a borítékját (azt hiszem le kellene már szoknom arról, hogy kiszedem a leveleket a borítékból), mindenesetre az emblémája ott van... — CoVboy)


ST. AUGUSTINE
BERMUDA
GRAND BAHAMA
florida channel
FLORIDA KEYS
NASSAU
ELEUTHERA
HAVANA
PR. PRINCIPE
SANTIAGO
TORTUGA
PORT-DE-PAIX
LA VEGA (ISABELLA)
VERA CRUZ
CAMPECHE
VILLAHERMOSA
BELIZE
PORT ROYALE (SANTIGO VEGA)
LEOGANE
YAGUANA
PETIT GOAVE
SANTO DOMINGO
SAN JUAN
ST. MARTIN
ST. EUSTASIUS
ST. KITTS (ST. CHRISTOPH)
NEVIS
ANTIGUA
MONTSERRAT
GUADELOUPE
MARTINIQUE
ST. LUCIA
BARBADOS
SAN. CATALINA (PROVIDENCE)
GRAN GRANADA
PUERTO BELLO
NOMBRE DIOS
PANAMA
SANTA MARTA
RIO DE HACHA
CARTAGENA
MARACAIBO
GIBRALTAR
CORO
CURACAO
PR. CABELLO
CARACAS (BORBURATA)
MARGARITA
GRENADA
TRINIDAD
CUMANA
ST. THOME

Plus4 sarok

TITKOS ÜGYNÖK

A háttértörténetről annyit, hogy egy dokumentumot kell megszerezni.
Kezdetben a hálószobában vagyunk. Az itt lévő magnóban nincs kazetta, majd hozunk. Menjünk ki keletre a folyosóra, itt van egy ajtó, amit nem lehet kinyitni. Északra a nappali van. A szemetest megvizsgálva egy cédulát találunk, amin egy telefonszám van (V CÉDULA). Üljünk le a székre. Előttünk van az asztal, vizsgáljuk meg, és egy pisztolyt találunk. Van itt egy szekrény is az asztalban, de ezt csak kulccsal lehet kinyitni. Találunk továbbá egy telefont is, úgyhogy (TELEFONÁL), és megtudunk egy címet. Álljunk fel, és vissza a folyosóra. Innen le a lépcsőn, és keletre a kertbe... Jaj, de amatőrök voltunk, kicsit sok lesz az ólom a szervezetben... A folyosóról inkább menjünk fel a padlásra, és az itt lévő ablakon nézzünk ki. (V UTCA). Áhá! Kiszúrtuk a kukkolót. Menjünk kétszer le, az elszobába, ahol egy kabát lóg a fogason. Ennek a zsebét megvizsgálva egy üveg savat lelünk. Menjünk nyugatra a konyhába, ahol a mosogatóban egy kést találunk. Mostmár kimehetünk a kertbe, (K, K), és kiszúrhatunk a hapival (LŐ EMBER). Nézzünk körül: a ház fala mellett állunk, a fűvön. Az utóbbiban egy kulcs lapul, az előbbin egy villámhárító várja, hogy felmásszunk rajta (MÁSZIK VILLÁMHÁRÍTÓ). Abban a szobában vagyunk, ahova az ajtón keresztül nem tudtunk bejönni. Az itt lévő pénzt vegyük fel, másszunk le a villámhárítón, innen menjünk tovább a kapuhoz keletre. A kapun egy postaláda van, essünk neki, hátha egy COVBOY levél van benne... **(Korai még örülni — CoVboy)** (NYIT POSTALÁDA). Micsoda pech, csak egy kazettát találunk a csomagban. Na nem baj, hátha a METALLICA legújabb felvétele, menjünk vissza a hálószobába, rakjuk be a magnóba, és (BEKAPCSOL MAGNÓ)! Itt a második csalódás, nem METAL, hanem egy süket szövegelés a főnöktől, nameg egy jelszó hangzik el. Még egy teendő van a házban, a szekrény kinyitása a nappaliban. Üljünk le, majd (NYIT SZEKRÉNY), és egy fényképezőt találunk. Menjünk vissza a kapuhoz, és onnan (K, É, NY). Egy sötét mellékutcába jutottunk, és a homályban két alakot látunk. Egy (DOB KÉS) megteszi a hatását, termelünk egy hullát, a másik köcsög elindult. A hullát megvizsgálva egy zseblámpával gyarapodik leltárunk. az utat egy fal zárja el, örömünkben játsszunk legyet (MÁSZIK FAL)! Egy parkba jutottunk, és északra egy kis utca van. Itt egy TAXI várakozik, szálljunk (BE)! Adjuk oda a sofőrnek a pénzt, és beszéljünk vele! Elvisz a telefonban hallott címre. Egy kapu előtt állunk, ami mellett egy gomb van. Nyomjuk meg, és egy recsegő hang a jelszót kérdi, de ezt mi már tudjuk a magnóból. Menjünk be (É), és szembenézhetünk a főnökkel. Beszéljünk vele, és ad egy kódlapot. Menjünk vissza a hullához (D, BE, BESZÉL SOFŐR, D, MÁSZIK FAL), és innen kétszer keletre egy sikátorba jutunk. Itt egy fütyürésző őr sétálgat, és ha beszélünk vele, elmondja, hogy ő az előző programom egyik szereplője, és most szabadságon van. Hihi... Innen hétszer dél, és egy nagy épület bejáratánál állunk. Mutassuk meg a kódlapot a kamerának, és bemehetünk délre, az előcsarnokba. Egy folyosót, és egy liftet látunk. Kezdjük az előbbivel (D, NY), s egy raktárba jutunk. Van itt egy polc, és pár láda. A polcon egy villáskulcsot találunk, a láda nem nyílik. Vissza az előcsarnokba, és le a liftbe (K, É, K)! A falon egy gomb van, amit ha megnyomunk, ki is szállhatunk (KI), és egy folyosóra érkeztünk. Északra van egy iroda, ahol egy asztal, és egy radiátor fogad bennünket. Az utóbbiról kiderül, hogy az egyik vasrúd laza mint a pióca, úgyhogy (TÖR VASRÚD)! Az asztalon egy kódkártya van, amit nem tudunk berakni a COMPUTERBE (ami szintén az asztalon van), úgyhogy vegyük fel, és menjünk a mosdóba (D, K)! A csap kicsit beszorult, de ha a villáskulcs nálunk van, akkor (NYIT CSAP), és máris folyik a vizecske. Mossuk le a kódkártya burkolatát óvatosan, nehogy a belső része vizet kapjon (MOS KÓDKÁRTYA)! Mostmár megyünk vissza az irodába, és egy (RAK KÓDKÁRTYA COMPUTER) után be is kapcsolhatjuk. Hmm... Egy program indult el, ami kinyitott valami páncélajtót. Megkeressük! Menjünk vissza a raktárba, és (TOL POLC) után engedelmeskedhet az állunk a gravitációnak, egy titkos folyosót találunk. Délre egy pincébe jutunk. Délre van a kinyílt páncélajtó, tehát... Az a fránya kamera kifigyelt minket. Előbb teszünk egy-két óvintézkedést. Vissza a raktárba, és (FESZÍT LÁDA VASRÚD) utána egy drótvágóval leszünk gazdagabbak. Vissza a liftbe (K, É, K), itt segítséget kérve kederül, hogy van itt valami érdekes. Egy (V LIFT)-et csinálva meglátunk egy csapóajtót a plafonon, s kinyitva a liftaknában kábeleket látunk. Nézzünk szét fent is (MÁSZIK DRÓTKÖTÉL), és egy szerelőaknába jutunk. Keletre egy ventillátor van, amit megállítunk (RAK VASRÚD VENTILLÁTOR), és mehetünk is. Az alagút végében vagyunk, és a falon energiakábelek vannak. Ha elvágjuk, a kamera sem kap áramot, és nem fülel le. Mehetünk is nyugatra... azaz mehetnénk, ha nem lenne sötét. Előbb talán kapcsoljuk be a zseblámpát! Remélhetőleg mindenki visszatalál a titkos pincébe, és onnan délre a páncélterembe. Itt egy terminál van, amit egy rács zár el tőlünk. Nem sokáig (ÖNT SAV ZÁR), és a zár már nem zár... Kapcsoljuk be a terminált. Úgy látszik, hogy külön áramellátása van, mert működik. Jé, a képernyőn megjelenik a dokumentum. Fényképezzük le, és menjünk vissza a főnökhöz. Jön az utolsó lépés, ezt találja ki mindenki magának. Nehéz lesz!

Üdv: **Szűcs László** (LAVINA), Mátészalka

GENGSZTER

Mielőtt elindítanák a programot, töröljük ki a 2370 sort! (BASIC program)
Kezdetben egy irodában vagyunk. Nézzük meg az asztalt! (NÉZ ASZTAL) találunk rajta egy levelet és van neki fiókja is. Nézzük meg mi van a levélben! (FOG LEVÉL) (OLVAS LEVÉL) hát ettől okosabbak lettünk. Nézzük meg a fiókot! (HÚZ FIÓK) nahát, miket találtunk (FOG GYUFA) (FOG VASKULCS) csodáljuk meg a fotelt is! (NÉZ FOTEL) már megint találtunk valamit (FOG DRÓT) menjünk északra! (NYIT VASAJTÓ), (É) egy előszobában vagyunk. nyugatra ne menjünk, mert megesz egy fekete párduc. menjünk keletre (K) egy fehér szobában vagyunk délre ne menjünk, mert ott van a gengszterfőnök és lelő ha bemegyünk. Törjük szét a zárt ajtót (TÖR AJTÓ) és menjünk be! (K) egy raktárban vagyunk. Van itt egy üvegszekrény. Nyissuk ki (NYIT ÜVEGSZEKRÉNY) találtunk egy benzineskannát. Igyuk meg (FOG BENZINESKANNA), menjünk vissza az irodába! (NY), (NY), (D) öntsük ki azt a drága benzint (ÖNT BENZIN). Utána gyújtsuk meg a gyufát és a benzint (GYÚJT GYUFA) (GYÚJT BENZIN) elégett a tölgyajtó menjünk be rajta (D) egy vezérlő teremben találjuk magunkat. Nézzük meg a polcot hátha találunk rajta egy kulcsot. (N POLC) nahát! Tényleg találtunk egy kulcsot (FOG SZEKRÉNYKULCS), menjünk az irodába (É) és nyissuk ki a szekrényt (NYIT SZEKRÉNY). Tele van pénzzel? Nem! Helyette csak egy kódkártya van benne. Vigyük a vezérlőbe! (FOG KÓDKÁRTYA), (D) (BEKAPCSOL SZÁMÍTÓGÉP) (BERAK KÓDKÁRTYA). Juj, most mi lesz? Be kell írni a kódot. Ha nem töröltük ki a 2370-es sort, akkor most lehet számolni: **a két szélső számot megszorozzuk** és hozzáadjuk a középsőhöz. Ha jó számot írtunk be, akkor kiírja a gép azt, hogy nyitva van az ajtó. Ez most még nem fontos. Ha rosszat írtunk be, akkor elektromos áram hatása alá kerülünk és kezdhetjük elölről az egészet. Menjünk a fehér szobába! (É), (É), (K) utána északra. (É) Egy folyosón vagyunk. Fogjunk egy gerendát! (LÖK GERENDA), (FOG GERENDA). Menjünk nyugatra! (NY) Jaj, itt süllyed a plafon! Vegyük elő a zsebünkből a gerendát és gyorsan támasszuk ki a plafont! (HASZNAL GERENDA) menjünk megint nyugatra (NY), egy szűk helyiségbe jutottunk. Van északra egy ajtó, ezt az ajtót nyitotta ki a számítógép. Próbáljunk rajta kimenni! (É) nahát, ez pont olyan mint egy napsütéses utca. Ja, és teljesítettük a feladatot. (100%)

Szabó Sándor, Mezőberény

MISSION (Comp. System - CSM)

A játékban használható szavak:
É, D, K, NY, LISTA, L. FOG, F, BE, KI, NYIT, VISEL, V, HORD, KUTAT, ÁTKUTAT, MUTAT, VÁG, MEGMUTAT, HÚZ, ÁS, ELÁS, LŐ, LELŐ, FESZÍT, MOZDÍT, ELMOZDÍT, ÚSZIK, ELÚSZIK, VIZSGÁL, FELAD.
Kezdetben vala megtudjuk, hogy a nácik néhány amerikai foglyot tartanak egy szigeten. A feladatunk ennek a szigetnek a térképét megszerezni. (hűha!!!) Éppen most dobtak le a szigetre egy ejtőernyővel. A játékba itt kapcsolódunk be.
Egy tisztáson állunk, mellettünk az ejtőernyőnk. Először is rejtsük el. (ÁS EJTŐERNYŐ). Induljunk el délnek,. (D). Vizsgáljuk meg az itt található náci hullát, majd kutasuk át, (KUTAT NÁCI). Jé egy igazolvány! De Jó! Menjünk északnak. (É). Majd nyugatnak. (NY). Itt egy fa. Vizsgáljuk meg! (VIZSGÁL FA). Nahát ez odvas! Menjünk be. Hűha ez egy átjáró volt, és most egy pusztán találjuk magunkat. Van itt egy fogó, vegyük fel! (F FOGÓ). Menjünk nyugatra, majd északra. (NY). (É). Egy rozsdás drótkerítésnél állunk. Használjuk az imént talált fogót. (VÁG DRÓT). Most már szabad az út. (É). Egy kis faházban vagyunk. Van itt egy szekrény. Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL SZEKRÉNY). Ugyan mi lehet egy szekrényben, ha nem egy SS ruha? Fogjuk meg, majd pedig bújjunk bele. (F RUHA). (VISEL RUHA). Most már van német ruhánk, igazolványunk, mehetünk felderíteni. (D). (K). (É). Itt találkozunk egy őrrel, és ha nem volna rajtunk a ruha, akkor **GAME OVER**.
Innen menjünk tovább északra, (É). A nácik várának udvarán vagyunk. Menjünk pl. keletre. (K). Jön egy náci bácsi és kéri az igazolványunkat, mutassuk meg neki. (MUTAT IGAZOLVÁNY). Hehe, jól átvertük a manust. Menjünk tovább keletnek, (K).. Ebben a sufniban található egy komód, vizsgáljuk meg, (VIZSGAL KOMÓD). Nini, fiókja is van, akkor ez egy fiókos komód, és mi nem tudjuk hogy mit rejt! Nézzük meg. (HÚZ FIÓK). Találtunk egy kulcsot, talán még jó lesz valamire! Menjünk tovább, (NY), (K), (NY), (NY). (É). A fegyverraktárba jutottunk. Vizsgáljuk meg a polcot. (VIZSGÁL POLC). Mintha egy géppuska lenne rajta... Vegyük fel. (F GÉPPUSKA). Kémkedjünk tovább. (D). (K). (É). Most egy folyosón lennénk, menjünk tovább keletnek. (K). (K). Egy náci próbálja az egyetlen életünket elvenni, tehát védjük meg! (LŐ NÁCI). Kiderül, hogy a hálószobában vagyunk, és van itt egy asztal. (Ágy az miért nincs?). Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL ASZTAL). Megtudjuk hogy a térkép nem itt van, tehát kereshetjük tovább. (NY). (NY). Újra a folyosón vagyunk. Merre nem voltunk még? Úgy van, északra. (É). Az ebédlőben vagyunk. Van itt egy kapu. Próbáljuk meg kinyitni. Habár ez a művelet nem a legegészségesebb, mert ekkor ez a stupid game közli, hogy *YOU ARE DEAD!* Inkább csak vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL KAPU). Ahá szóval csak be van szorulva. Ki kéne valamivel feszíteni, de nincs mivel. Menjünk tovább északnak. (É). Csupasz, kis szobában vagyunk. Menjünk keletre. (K). Jé egy vasrúd. Vegyük fel. (F VASRÚD). (NY). Az északra lévő ajtóval egyelőre ne foglalkozzunk, hacsak nem akarunk örökre elaludni. (D). Itt vagyunk a beszorult kapunál. Feszítsük fel. (FESZÍT KAPU). A kapu nyitva, szabad a vásár. (NY). A bent lévő gázmaszkot vegyük fel. (F MASZK). (VISEL MASZK). Kereshetjük tovább a térképet. (K). (É). Aha, itt, az a zárt ajtó. Talán ha kinyitnánk. (NYIT AJTÓ). Jé kinyílt. Menjünk be. (É). Ha most nem lenne rajtunk a maszk, akkor már az igazak álmát aludnánk. Hoppá itt a térkép! Talán ezért küldtek minket, nem? Fogjuk meg, és tűnjünk el a szigetről minél hamarabb. (F TÉERKÉEP). (D),(D), (D),(D),(D),(D),(K). Végre itt vagyunk a tengerparton. Kis hiba azért most is van, egy szikla képében jelenik meg előttünk. Mit lehet egy sziklával csinálni? Hm... Fogas kérdés. Vizsgáljuk meg. Itt a megoldás!. A szikla könnyen mozdítható. (MOZDÍT SZIKLA). Elmozdult. Alatta egy üreg tátong. Talán ha lemásznánk! (BE). Találtunk egy búvárruhát. Vegyük fel. (F BÚVÁRRUHA). Egészséges lenne viselni is. (VISEL BÚVÁRRUHA). Utolsó dolgunk: írjuk be a gépbe azt az egy szót, amire a program kinyomja a szokásos *CONGRATULATIONS* púdert. *YOU ARE BIG HERO! AND STUPID MANUS* mert ezzel a game-val játszottál. END... Neked CoVboy, elárulom a bűvös szót: **ÚSZIK**. De majd ezt ugye mindenki kitalálja saját magának! O.K. **(Kösz! Én ugyan a FISH után jöttem rá erre a bűvös szóra. Remélem a nekem szóló segítséget mindenki átugrotta! — CoVboy)**

Bárdos Imre, Borsodnádasd

THE TEST OF HERO (CSM)

A programban használható szavak: É, D, K, NY, LISTA, L, LE, FEL, F, NYIT, KUTAT, ÁTKUTAT, NYOM, MEGNYOM, ÖL, MEGÖL, CSERÉL, ELCSERÉL, ODADOB, DOB, FELAD.
Kezdetben a bejáratnál vagyunk, itt egy lánc. (FOG LÁNC). (É). Az alagútban vagyunk. Menjünk nyugatra. (NY). Egy furcsa szobába kerültünk. Vizsgáljuk meg a talajt. (VIZSGÁL TALAJ). Találtunk egy gombot, nyomjuk meg. (NYOM GOMB). Az északra lévő rejtekajtó kinyílt, tehát gyerünk be. (É). Huhh, egy hulla, méghozzá a bajtársunké. Megvizsgálva megtudjuk, hogy mi is így járunk majd, ha nem vigyázunk. Szép kilátások!. (D), (K). Innen újra menjünk keletre. (K), (K). Bolyongjunk addig a labirintusban amíg egy kardot nem találunk, majd vegyük fel. (FOG KARD). Bolyongjunk ki a labirintusból, majd menjünk északra. (É). Egy mocsár van előttünk. Nem érdemes átkelni rajta, mert igen egészségtelen dolog. Inkább vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL MOCSÁR). Egy facsövet találtunk, vegyük fel. (FOG FACSŐ). (D), (NY), (É), (É). Most egy nagy teremben vagyunk. (É). Itt egy folyó. Mi lehet benne? Nézzük meg. (LE). Itt egy gyémánt. (FOG GYÉMÁNT). (FEL), (NY). A folyó végénél vagyunk. Az itt lévő követ vegyük fel. (FOG KŐ), (K), (D), (N). Egy erős ork harcos áll előttünk. Van nála egy fáklya. Cseréljük el valamiért! (CSERÉL LÁNC). Az ork lecserélte. (K), (K). Egy sötét átjáróban állunk. Fáklya nélkül akármerre indulva *GAME OVER*, de a fáklya nálunk van, ezért nem esünk sehova. (K). Egy madárpók támad ránk. (ÖL MADÁRPÓK), (É). Egy gyönyörű páncél. És milyen erős anyagból van! (FOG PÁNCÉL). Ha már nálunk van akkor miért nem viseljük? (VISEL PÁNCÉL). Így már OK. Menjünk tovább. (D), (N), (NY), (É), (É). A páncél megvédett minket a nyilaktól. Most előttünk van egy nagy 6 méteres szobor. Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL SZOBOR). Nicsak egy smaragd. Nem tudjuk felvenni, lehet hogy magasan van? Akkor dobjuk le. (DOB KŐ). A smaragd már a miénk. (É). Sok itt a csúszómászó. Pfujj... Keletre az ajtó be van zárva. Menjünk északnak. (É), (NY). Egy szent helyre jutottunk. Ugyan már, azt a bálványt vizsgáljuk már meg! Nini, egy kulcs. Menjünk vissza a zárt ajtóhoz. De előtte nem ártana felvenni a kulcsot. (FOG KULCS), (K), (D), (NYIT AJTÓ), (K). Itt egy bőrzsák. Vegyük fel. Az anyját he, nem lehet felvenni. Ugyan már vizsgáljuk meg. Vizsgál bőrzsák. Hűű, kiesett belőle egy opál! Megvan a harmadik ékszer is, gyerünk kifelé. (FOG OPÁL), (NY), (É), itt egy zárt ajtó. Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL AJTÓ). A 3 ékszer nyitja. Akkor nyissuk ki. (NYIT AJTÓ), (É). Ollé! Ujjongó tömeg ünnepel minket, és ráadásul megkaptuk az 1000 aranypénzt is. *CONGRATULATIONS YOU HAVE BEST PLAYER. εND. SCRATCH' THE TEST OF THE HERO.*' ('**RETURN**') Hát ennyi lenne.

Bárdos Imre, Borsodnádasd

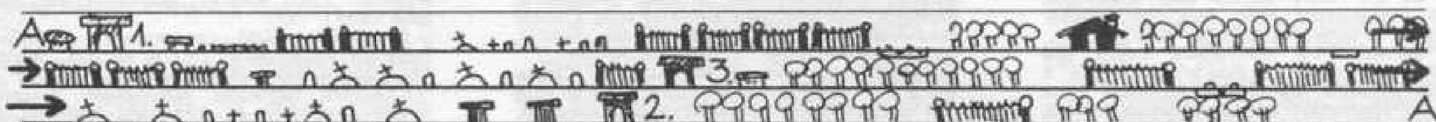
HEXENKÜCHE

Most a HEXENKÜCHE leírását + térképét küldöm el. A barlangokat (1-3) megszámoztam. Kezdéskor a házikónk előtt állunk. Menjünk balra, amíg egy kis tisztáshoz nem érünk. Itt lehet felszállni. Ez úgy történik, hogy lehúzzuk a kart, ekkor Biri nénink felül a seprűjére, majd felnyomjuk a kart és már fenn is vagyunk. Ha nem sikerült, akkor menjünk egy ki-

fogunk. Ha megvan a kulcs, akkor szálljunk le az egyik barlang mellett és már benn is vagyunk. A barlangban előbb egy kulcsot kell felszedni, ekkor Tyraboldtól kapunk egy üzenetet, ami segítségünkre lehet. Ha megvan a kulcs, akkor kinyilik az ajtó, ami nem engedett a mágikus tárgy hozzájutásához. A barlangban repülni is tudunk, de ez az energiát fogyassza. Ezt a tűzgomb folyamatos nyomásával érhetjük el. A legtöbb szobában fáklyák is vannak, ha ezt eloltjuk, akkor lassul a szörnyek mozgása. A 2. barlangban a tűzgómb alatt láthatatlan mozgópadló van. Ennek segítségével felvehetjük a bödönt. Ha mind a három tárgyunk megvan, akkor menjünk vissza a házikónk elé és nyomjuk fel a kart. Ekkor nézhetjük a rendkívül idétlen, de mulatságos befejezést.

Ja, egyébként Elnézést kérek mindazoktól, akiknek nem válaszoltam, de a gépet próbálom eladni.

Üdv!
Egri Csaba, Dunaújváros



64 Software

Hi ADVENTURERS! C64-en RPG, Adventure, stratégiai és manager programok cseréje, elsősorban lemezen. Szimulátorok is érdekelnek!!! RPG őrültekkel leveleznék! CONTACT: Mr. Ruby Rat, Budapest, X. Nyitra u.17/A. 1105

Ki akarja megszerezni az Escape from Colditz, Elvira, Speedball 2, North & South (Infogrames), Viz című programokat 64-re? Szerezzétek be! Ha sikerült megszereznetek, küldjétek el nekem! **Balázs Péter**, Bajót, Szabadság u. 29. 2533

64-esek! Segítsetek! Írjon, akinek megvan a Curse of the Azure Bonds első oldala jól! Látható karakterek! Help Me! **Bor Zoltán**, Budapest, IX. Lónyai u.34. II/14. 1093

Yo! Akinek 64-e van, írjon! Csere, hot játékok, meg ilyesmi.. Fog'ly'unk össze a pénzért másolók ellen! Válaszboríték nem hátrány!!! Mindenevő vagyok!!! **Simon Csaba**, Budapest, XI.Tétényi út 40/B. 7/24. 1119

C64 programokat cserélek. Elsősorban kalandprogramok (AD&D) érdekelnek. Jelige: Kalandorok ne kíméljetek, csak válaszborítékot küldjetek! **Kósa László**, Nyíregyháza, Toldi út 64. II/18. 4400

Fiúk! Keresem 64-re: Windwalker, Carmen Sandiego, Bard's Tale sorozat, Dizzy 1-2. Listát, válaszborítékot kérek! Listát küldök! Szegediek személyesen jelentkezzenek! (szombat-vasárnap) **Karvaly Gellért**, Szeged, Hóbiárt basa u. 14-16. 6723

Keresem C64-en lemezen a Secret of the Silver Blades c. programot. **Lukóczki András**, Budapest, XI. Szakasits Á.u. 42/A. 1115

C64-re kazettára keresem a Lord of the Rings I-II-III, valamint a The Hobbit című programokat. Ugyanitt utántöltős programok cseréje kazettán. **Fehér Tamás**, Szentendre, Egresi út 29. 2000

C64-en programcsere lemezen. 1-2 hetes programok is! Keresem: Toyota Celica, Új Vadnyugat 3. Olcsón lemezt vennék. Arajánlatot a következő címre kérek: **Hegedűs Márk**, Répcelak, Avar u. 6/B. 9653

C64 TOLVAJOK! Super programok cseréje lemezen! Pl. Street Rod, F-16 Combat Pilot, stb. Válaszboríték nem árt! **Ifj. Halmos János**, Budapest, XIX. Szigligeti u. 9. I/1. 1193

C64 programokat cserélek lemezen és kazettán. Mindenféle program érdekel. Cím: **Rákos Csaba**, Hajdúböszörmény, Hunyadi J.krt. 14. 4220

Hi! C64 LAMER-ek! Itt vannak szuper lemezes játékok kazettán! Csereajánlat pl. Supremacy, Creatures és sok más kiváló proggy. Válaszborítékért listát küldök! **Bánkúti Sándor**, Tatabánya, Gál I.ltp. 908. 4/13. 2800. Tel.: 16-769

FIGYELEM! C64-en keressük a TRANSWORLD nevű programot. Ugyanitt C64, Plus/4, ENTERPRISE programcsere lemezen és kazettán. Válaszborítékot és listát kérünk. **Kiss Ferenc**, Várdomb, Erkel sor 3. 7146

C64-re színvonalas programok cseréje lemezen és kazettán. Csak 89-91-es programok érdekelnek. Listát kérek. **Pickarczyk Péter**, Kecskemét, Akadémia krt. 11. 6000. Tel.: (06-76) 47-238

Keresem C64-re lemezre a GEOS 2.0 programcsomag teljes, lehetőleg eredeti, csakis angol nyelvű verzióját. Írd meg, milyen programokat tartalmaz, mennyiért adod, hány lemez kell? **Balázs Dániel**, Jászladány, Besenyszögi út 38. 5055

C64 programcsere csak lemezen (listát küldjél). **Tamási Artúr**, Ajka, Béke u. 49. III/5. 8400

C64-re kazettára keresem a következő programokat: Pirates, Golden Axe, Laser Squad I-II, Rick Dangerous I-II, Defender of the Crown, Graphic Adventure Creator, Adventure Building S., Carrier Command. Pénzért is! **Kocsis Róbert**, Kecskemét, Pákozdi cs. 7. 6000

Programcsere 64-en lemezen. A választékból: Beast, Navy Seals, Skull & Crossbone. Keresem az ELVIRA-t! Listát kérek, küldök. **Bertók Antal**, Budapest, Mátyás Kutca 34. 1181

64'ers! Adventure-t, RPG-t, stratégiát, szimulátort cserélek lemezen! Depeche Mode kották & szövegek is érdekelnek! Írjatok! Nem bánjátok meg! **Szőke Attila**, Sopron, Ónodi utca 11. 9400

C64 magnósok figyelem! Programokat cserélek kazettán. Keresem a Space Taxi, Időlabirintus, Dizzy I-IV, World Trophy Soccer, Süsü a sárkány, New York Warriors és a Viz című programok kazettás változatait. **Sovány Zoltán**, Tótkomlós, Fő u.17. 5940

C64-es lemezes programokat cserélek. Pl.: Pirates, Invest, Hugo, Manchester United, Myth, Bad Blood, Adidas Football, Saint Dragon, Fish stb. **Szabó Gábor**, Székesfehérvár, Rózsa Ferenc utca 1. 8000

C64-en lemezre sok szuper program ingyen! Ha kell valami, írj a B.B. Soft-nak és 1 héten belül megkapod! B.B. Soft (**Lambert Attila**), Dunaújváros, Tanácsköztársaság út 10. 1/3. 2400

A leg-coolabb programok C64-re, lemezre. Pl. Pacman, Wizard of Wor, Last Ninja III, Turrican II, Fine to be Continued. INGYEN!!! Amíg a készlet tart. NASA HQ, Mezőkövesd, Veréb u.20. 3400. Tel.: (06-40) 12-602

C64-re lemezen keresek klassz programokat. Tudok adni: Duck Tales, Test Drive 2-3, Last Ninja 1-3, Street Rod, Vendetta, Wings of Fury, Maniac Mansion, Back to the Future 3. Kérésre listát küldök. **Komáromi Zsolt**, Debrecen, Csemete u.1. VIII/53. Tel.: 27-729

C64-esek figyelem! Kazettára keresek bármilyen billiárd és snooker programot. Kivéve a Pool Billiard-ot. Keresem még a Street Rod-ot is utántöltősen. **Ifj. Bán László**, Miskolc, Oszip u.14. I/4. 3529. Tel.: (06-46) 60-364

C64-en programcsere kazettán. Pl.: Chase HQ II, Turrican II, Laser Squad II, Narc és még sok új (89-91) stuff. **Zentai Ferenc**, Budapest, Hollós Korvin Lajos u.2. VIII/80. 1038

Hi emberek! Kell néhány új program C64-re lemezen? Pl.: Viz, Eskimo Games, Atomino, mellesleg az összes CoV játék megvan! Válaszboríték ellenében listát küldök és kérek! **Frankó Vitaly**, Békéscsaba, Andrásy 18/A. 5600. Tel.: (06-66) 28-242

C64 ill. **IBM játékokat, főleg AD&D-t cserélek. Jelmondat:** Kalandorok ne kíméljenek, csak **válaszborítékot küldjetek!** Címem: Kósa László, Nyíregyháza, Toldi út 64. 2/18. 4400

Manager és kalandprogramokat keresek C64-re, lehetőleg kazettán. Minden érdekel, még a BASIC is! Ezenkívül érdekel minden új, színvonalas program. Várom a programlistákat. Csere is elképzelhető. **Gágó Róbert**, Marcali, Szabadság u. 31. 8700

Programcsere C64-en. Megvan kazettán: Test Drive 1, Fighter Bomber, Diplomacy, Blood Money, Trans World. Lemezen: North & South, Gilden Age, Lotus Esprit, Hugo. Keresem: Feudal Lords, Kings of England, Super Star Soccer. **Gláner Szabolcs**, Győr, Krausz D. út 9. 9024

C64-re keressek lemezen és kazettán POKER-okat megvételre. **Hollósi Balázs**, Süttő, Zrínyi u.2. 2543

Figyelem! C64-en keresem lemezen a Supremacy, Laser Squad c. játékokat, és bármilyen jó grafikájú Lost Patrol-szerű, valamint stratégiai játékokat. Csak csere érdekel. Megvan: Iron Lord, Pirates, F-14 és még sok más. **Metál Zoltán**, Zalaegerszeg, Fürst S.út 19. III/23. 8900

Hi ADVENTURERS! C64-re lemezen keresem az ULTIMA (Origin) sorozat eddig megjelent összes részét (1-7). **(Szerintem a VI volt az utolsó — CoVboy)** Cserébe SSI és Interplay RPG-ket adok. Válaszboríték nem hátrány. CONTACT: Mr. Ruby Rat, Budapest, X.Nyitra u.17/A. 1105

Keresek C64-en kazettára szöveges, manager, stratégiai játékokat (Pl. Carrier Command, Pirate, Supremacy, Rugby Manager stb.) cserére, vagy megvételre. Listát kérek és küldök. Válaszboríték nem kell! **Kovács Zsolt**, Kőszeg, Űrhajós út 23/A. 9730

C64-es programokat keresek és cserélek lemezen és kazettán. Írjatok! **Lipták György**, Békéscsaba, Bokányi D.u.59. 5600

C64-es és AMIGA DEMO-k cseréje! Jelentkezzetek! Frisss munkákat (DEMOKAT) is várok. Halljátok? **Tanos Krisztián** from ISCH CREW, Budapest, XX. Kossuth L.u.36. V/59. 1204

Jee nektek 64-esek! Magnóra programokat cserélnék. Különösen érdekel a Neuromancer és a Last Ninja 1-2, valamint a Batman the Movie, Elite, végül pedig a Myth. Továbbá keresem a Flight Path 737 leírását. **Wilhelm Tibor**, Gyönk, Ady Endre út 13. 7064

C64 magnósok! Akinek bármilyen ADVENTURE prg-ja van, írjon! Szívesen cserélek. Keresem kazettán a NEUROMANCER-t! **Tarbaj Péter**, Budapest, III.Viador u.3-5. 1036

Ha szeretnél szuper programokat C64-re, akkor írj. Listát küldj, én is küldök. Ugyanitt keresem a Sim City c. prg-ot kazettán. Minden levélre válaszolok! **Hegyháti Péter** (HETYI), Budapest, XI.Nándorfejérvári u.7/B. 1119

Keresem C64-re a következő programokat kazettán: Dizzy I-IV, F-14 Tomcat, Last Ninja 1-3, Duck Tales, Top Gun, King's Bounty, Iron Lord. **Angyal Attila**, Szolnok, Kürt út 1/3. 5000

FIGYELEM C64-esek! Nekem vala lemezegységem, amihez keresek programokat: Street Rod, Strike Fleet, Windwalker, Fish, King's Bounty, Stealth Fighter, Sunny Shine, Tusker, Dizzy-k. Adni tudom: Carrier Command, F-14 Tomcat, Sky Fox II, Pirates, stb. **Varsányi Viktor**, Isaszeg, Szent L.u.8. 2117

C64-re keresek szimulátor, zeneszerkesztő programokat és a TETRIS nevű játékot lemezen vagy kazettán. Mahunka Tamás, Halmajugra, Táncsics **Mihály** u.17. 3273

Figyeljetek gyerkőcök! Tini Nindzsa Teknőcök kazettán. Ezenkívül még rengeteg szuper program várja cserepartnerek jelentkezését! Pl.: Transworld, Super Cars, Creatures stb. **Péli Csaba**, Kiskunhalas, Alsótelep 7. 6400. Ugyanitt keresek olcsó másolómodult is.

C64 kazettára Rick Dangerous stílusú mászkálós játékokat keresek, de más is érdekel. Listát kérek, küldök. Csak csere érdekel. Pénzéhesek kíméljenek! Ajánlatokat kizárólag levélben várok. **Pallós László**, Kaposvár, Hegyi u.3/B. 7400

C64-re keresem lemezre a Spy Vs Spy IV-et. **(Mit?! — CoVboy)** valamilyen programért cserébe. Pl.: Microprose Soccer, Heroes of the Lance, Rocket Ranger, F-19 Stealth Fighter, The Bard's Tale I-III, Duck Tales. Érdeklődni levélben: **Fileg András**, Budapest, XII.Tállya utca 26/B/1. 1121

Mindenféle C64 programot cserélünk lemezen és kazettán. R.C.S. & T.T. Hajdúböszörmény, Hunyadi János krt. 14. 4220

C64-esek figyelem! Mindenféle program cseréje lemezen és kazettán. Kazettán és lemezen is majdnem minden menő program megvan. Írjatok! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481 — 17 óra után

C64-esek figyelem! Eladó a Last Ninja II eredeti verziója, gyári kazettán, valamint keresek a Rátkai játékokhoz mindenféle példamondatokat! **Rosta Péter**, Várpalota, Puskin út 1. 8100

64-en szuper játékok cseréje: Creatures, Golden Axe, Invest, Street Rod... **Gönczö Viktor**, Kecskemét, Erdő u.5. 6000

Hi Everybody! C64-re, lemezre keresek RPG, stratégiai és kaland programokat! Ha kell, fizetek is érte! Listát kérek! Minden levélre válaszolok! **Ódor Zoltán**, Dorog, Heine u.16. 2510

64-esek figyelem! Super programok lemezen! Megvan: rengeteg jó játék. Keresek: minden jó játékot. Főleg stratégiát és szimulátort. YIKES! **Ifj. Hausman László**, Budapest, XXI. Cirmos s.9. 1213., Tel.: 276-39-13

C64-es kazettás játékcsere. Pl.: Total Recall, Last Ninja 1-3, Narc, Oil Mania, Golden Axe, Turrican 1-2. Válaszboríték!!! **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi u.3/A. 7400

C64 programcsere lemezen. A kínálatból: Fighter Bomber, Creatures, Golden Axe, Street Rod, Pirates. Keresek: Sledgehammer I-II-t, Intro-szerkesztőket, Last Ninja III, RPG-ket. Írj! Cím: PLEOMORF, Kecskemét, Erdő u. 5. 6000

C64-re kazettán keresem az Escape from Colditz, Beast, North & South, Project Firestart, Street Rod, Nacro Police, Times of Lore, Laser Squad c. programokat. Természetesen nem ingyen! **Maróthy Tamás**, Budapest, XIX. Thököly út 18. 1192

Programokat keresek C64-re, megvételre. Válaszborítékot kérek! **Varga Gábor**, Budapest, Kerepesi út 5. 1087

Új színvonalas C64 játékprogramokat vennék! Igényes listát kérek!!! **Nyitrai Zsolt**, Kiskunhalas, Vasút út 6/B. 6400

C64-re kazettára keresem a Shoot'em Up Construction Kit című programot. **Csordás Ferenc**, Püspökladány, Bajcsy Zs.u.50. 4150

C64-esek figyelem! Szeretnétek jó programokat lemezen, kazettán? Akkor írjatok! Lemezen: Street Rod, Invest, Trans World, King's Bounty, stb. Kazettán: Pirates, Defender, Sim City (mind jó). **Magyari Zsolt**, Bicske, Munkácsy út 14. 2060

Keresem C64-re lemezre a következő programokat: Elvira, Star Control, Supremacy, Guadalcannal, Magic Candle, North & South. **Ropolyi Péter**, Érd, Duna út 69. 2030

C64-es programcsere lemezen. Keresem gépi kódban járatos programozók ismeretségét, és demo-gyűjtőket. Felbélyegzett válaszborítékban listát küldök. Keresem: Viz, Navy Seals, Night Shift, Feudal Lords, Predator 2. **Zsigmond Tamás**, Szombathely, Bem József 14. IV/18. 9700. Tel.: (06-94) 24-270

Keresem a Bard's Tale összes részét, és a Zak McKracken c. programot. Cserébe kínálom a következő programokat: Duck Tales, Summer Games III, Robocop 2, Vendetta, Last Ninja 1-3, Street Rod, Power At Sea. **Szák Dániel**, Budapest, XIII. Faludi utca 4/B. 1131.

Keresem C64-re a Hard Drivin, Test Drive III (igazi) programokat. Kínálom cserébe az Oil Imperium, D.O.C., Pirates programokat. **Bazsó Gergő**, Diósd, Mikszáth K.u.8. 2049. Válaszborítékot kérek!

C64 és Amiga programcsere! O.K. Srácok szedjetek össze mindent és gyerünk! Várok mindenkit (kezdő, haladó). **Tanos Krisztián**, **Budapest**, XX.Kossuth L.u.36. V/59. 1204. (ISCH CREW). Üzenet este 7 után: 12-29-592.

C64-es, floppy-s programokkal rendelkező cserepartnert keresek! Színvonalas, új programjaim vannak, remélem neked is! Levélben, vagy telefonon érdeklődhetsz! Le a pénzért másolókkal! **Ifj. Fehér Péter**, Szekszárd, Csapó Dániel utca 41. 7100. Tel.: (06-74) 12-703

C64 programcsere csak lemezen (listát küldjél). **Tamási Artúr**, Ajka, Béke u. 49. III/5. 8400

64 Hardware

Sürgősen eladó egy alig használt C64 + 1541 drive + datasette + lemezek + kazetták. Irányár: 24-25.000 Ft, de lehet velem beszélni. Tel: 1647-334 (**Szécsi György**, este 6 óra után)

Eladó C64 + 1541-es drive + magnó + egér + Simon's Cartridge + 6 joy + RESET gomb + MIDI interface + 110 lemez csak lemezes játékokkal + 30 kazetta és programok + 27 szakkönyv + lemeztartó + térképek + leírások + POKE-ok. Irányár: 14.500,- Ft. Érdeklődni levélben: Írjatok, az ajánlat rendkívül olcsó. **Hornig Balázs**, Komárom, Kun Béla 11. III/2. 2900

1 éves C64/II. + VC 1541/II + 200 lemez + 2 joy elcserélhető AT-re + monochrome monitorra. **Tamási Artúr**, Ajka, Béke u. 49. III/5. 8400

Eladó SEIKOSHA SP-180VC nyomtató. Irányár: 10.000,- Ft. Ugyanitt AMIGA programcsere, cserealap kb. 80-90 lemez. **Payrits Szabolcs**, Kópháza, Savanyúkút u.42. 9495

Eladó egy C64, 1541/II drive, egy db. (QUICKSHOT) joy, 80 db. lemez, lemeztartóval 30.000-ért, ugyanitt Plus/4 magnóval, 5 kazettával, leírásokkal 10.000,- Ft-ért. **Loós Attila**, Hajdúszoboszló, Nádudvari út 16. 4200

Eladó jó állapotban lévő MPS-801 Commodore mátrix nyomtató 12.500,- Ft-ért. Természetesen kellékekkel együtt. Ugyanitt 10 sebességes versenykerékpár 12.500-ért, vagy együtt 22.500-ért eladó. **Jakab Zsolt**, Eger, Rákóczi út 21. 3300

Sürgősen eladó C64 (régi) + 1581 floppy + magnó + 3 joy, kazetták, 20 db. lemez és újságok 30.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Ifj. Lakatos András**, Miskolc, Csermely u. 65, 3525. Tel.: (06-46) 56-708

Eladó egy C64 + 1541/II. drive + magnó + joy + kazetták + 70 db. lemez + diskbox 40.000,- Ft-ért. Ajánlatokat csak levélben! **Csizmazia Csaba**, Budapest, X. Hatház u.22. 4/10. 1106

64-es alapgépemet 128-as alapgépre cserélném ráfizetéssel! Kazettát és könyveket is adok hozzá! Ugyanitt számítógépes posztereket és tarhálószövegeket is keresek! **Ormódi Zsolt**, Mindszent, Móricz Zs.u.26. 6630

Eladó C64/II. + 1541/II. floppy + 300 lemez teli + 250 lemez üres (original DS/DD) + 1 ddb. 100-as lemeztartó + 1 db. GRIFF cartridge + 3 db. joy (mikrokapcsolósak). Irányár: 55.000,- Ft, vagy 1.200,- DM. (**Nahát, elég rosszul váltod a márkát! — CoVboy**) **Réti László**, Hatvan, Oláh J. u. 1/A. 3000

Szuperolcsón eladó C64 + floppy + 300 lemez teli + 100-as lemeztartó + tucat könyv + joystick + fényceruza + újságok. Ár: 30.000,- Ft. Írj, megegyezünk. Bővebben levélben: **Papp László**, Értény, Petőfi u.177. 7093

Eladó C64 + 1541 drive + 30 db. lemez és felhasználói könyvek 27.000,- Ft-ért. Tel.: Bp. 14-06-566

Eladó C64 + floppy + nyomtató + monitor + fényceruza (külön is) 35-40-ezer forintért. Érdeklődni szeptember 10 ut'n: Hajdú Márton, Tatabánya, Gál Ltp. 526. II/5. 2800. Tel. (06-34) 16-875

C64/II. resettel + 1541/II. drive + magnó + joystick + sok lemez és kazetta. Keresem az F-16, F-14, F-19, F-15 szimulátorok tökéletesen működő verzióját. **Dohány Gábor** (UZI), Mezőkövesd, Veréb u. 48. 3400. Tel.: (06-40) 12-602

Eladó C64 + magnó + joystick + 14 db. lemez teli, 13 kazetta teli, 64 kbyte-os cartridge 16 programmal és 4 szakkönyv. Mindez csak 20 ezer forintért. Nagy Gábor, Őcsény, Rákóczi u.51. 7143

C64/II. + VC1541/II. + 150 db. lemez + 2 db. (100-as) lemeztartó doboz, 4 db. joystick + SUPER HELP bővítő modul rengeteg szakkönyvvel és újsággal eladó, lehetőleg egyben. Érdeklődni lehet az alábbi címen: Nagy Tamás, Paks, Árnyas u.1. F/1. 7030

C64 + magnó + kazetták (20 db.) + 1541/II. floppy + lemezek (55 db..) + cartridge-ek + irodalom 38.000,- Ft-ért eladó. **Saraldy Szabolcs**, Hatvan, Horváth M.23. III/11.. 3000. Tel.: (06-38) 11-046

C64/II. + 1541/II. + 1 joystick + 60 db. lemez teli + 1 db. egér eladó 30.000,- Ft-ért, esetleg AMIGA-ra cserélhető. MIKE of HARD BOYS, Hajós, Munkácsy utca 17. 6344. Tel.: 439.

Üdv Commodore tábor! Ha netán van köztetek, akinek van eladó üzemképes és olcsó nyomtatója C64-hez, írjon, vagy telefonáljon! Mindenféle megoldás érdekel, fizetni még valutával is tudok! **Széki Csaba**, Szekszárd, Csopak u.10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

C64 + SFD 1001 floppy + fényceruza + kézikönyv eladó 23.000,- Ft-ért. Diákoknak, katonáknak árkedvezmény! Továbbá MC 3A szintetizátor adapterrel 10.000,- Ft-ért. **Szalai Balázs**, Budapest, XI. Higany u.17. 1118

Eladó RESET gombos C64 + 1571 floppy + 40 db. lemez teli egy 100-as lemeztartóval + Data Becker szakirodalom + dzsojsztikk + máuz. Ez mind 45.000,- Ft-ért. Érdeklődni levélben: **Liktor Tibor**, Érd, Diófa u.14. 2030

C64/II. + 1541/II. + 3 games cartridge + DATASETTE + programok (150 lemez) + kazetták + 2 joy + könyvek + újságok eladó vagy AMIGA 500-ra cserélhető ráfizetéssel. **Geller Miklós**, Győr, Napos u.11. 9011

ELADÓ! Egy C64/II. (új fajta) + 1541/II. floppy + 2 db. Quick Joy II. + 30 lemez új és régebbi prg-kal + szakirodalom, csak egyben 31.000,- Ft-ért. Megéri! **Móricz Péter**, Tatabánya, V. Ifjúmunkás út 53. V/3. 2800

Eladó kiváló állapotú C64/II. + 1541-es drive + 50 lemez + joystick + szakkönyvek. Irányár: 32.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Rostár András**, Sóskút, Temető út 35. 2038. Tel.: (06-96) 15-988 este 18-19 óra között.

Újfajta Commodore 64-es számítógép floppy-val együtt olcsón eladó. Érdeklődni lehet telefonon vagy személyesen: Debrecen, Izsó u.26. 4028, Tel.: 27-431. (**Gaál Péter**)

Eladó C64 + magnó + 2 db. joystick + 15 db. kazetta. Érdeklődni lehet: Hlogyik György, Tatabánya, II.Réti út 35. 2/3. 2800. Tel.: 18-826

C64 + 1541/II. floppy + Action Cartridge 6.0 + kb. 100 db. lemez + magnó + 19 db. kazetta + játékleírások 55 ezer forintért eladó, vagy AMIGA 500-ra cserélhető! **Zoboki András**, Pécs, Lahti u. 10. IV/13. 7632

Commodore 64 beépített resetgombbal és 64'ER DOS gyorstöltővel, 1541/II. floppy drive + magnó + lemezek + szakkönyvek + joystick + TV eladó. **Fodor Szabolcs**, Tiszaujváros, Lévai út 7. 3580. Tel.: (06-49) 15-474

SEIKOSHA márkájú printer 30-35 ezer forintért eladó. Érdeklődni: **Gaál Péter**, Debrecen, Izsó u.26. 4028. Tel.: 27-431

C64 + floppy + magnó + 90 db. lemez + 16 db. kazetta + 120 db-os discbox + 1 joy + 1 Super Games cartridge + Disc-Tape cartridge eladó. Ára: 40.000,- Ft. **Frank Béla**, Bp. Tel.: 1773-285 (egész nap)

Új vagy használt OC 118N típusú floppy-t keresek megvételre. Olcsón más típus is érdekel. Ugyanitt C64-es bővítőkártyák eladók (FASTLOAD, DATASEET, FINAL II.). Ajánlatokat, illetve érdeklődni: Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 84-454, vagy a (06-46) 58-411/606 mell. 6-13h között. (**Gitta István**)

Eladó egy C64/II. + 1541/II. + 2 joy + DATASETTE + D&T V1.S Super Games Cartridge + lemezek + kazetták. **Ifj. Gróza Mihály**, Békéscsaba, Vécsey 24. 4/14. 5600

2 éves C64 (resetgombos) + magnó + 2 joystick + programok + leírások + szakkönyvek sürgősen eladó. Ár: 18.000,- Ft. Érdeklődni levélben: **Gyói Róbert**, Szabadbattyán, Gagarin ltp. 3/2. 8151, vagy tel.: (06-22) 63-190 (egész nap)

Eladó C64 + magnó + 100 lemez + 2 joy + Mikromagazin '88/7—'90/4 + Mikrovilág '88/10—'91/14 + Data Becker sorozat + egyéb szakkönyvek. A lemezek és a könyvek (újságok) külön is! **Bérczi Gábor**, Pécs, Felsőmalom u.7. 7621. Tel.: (06-72) 28-447

C64 + floppy + magnó + 80 lemez + 20 kazetta programokkal, vagy AMIGA 500-ra cserélhető. **Tegze Sándor**, Budapest, III. Miklós u.3. VII/37. 1035

Eladó MPS-801-es printer 8.000,- Ft-ért. **Ifj. Buliczka Ferenc**, Budapest, XIII. Kárász u.6. 1131

Kedvező áron eladnám C-128-asomat (C-128/64 üzemmód), 1541-es drive-val, német és magyar nyelvű szakirodalommal. Továbbá Commodore-hoz magnót (kazettán programokkal), egeret, C64-hez hangdigitalizálót is eladok. **Hartmann Péter**, Budapest, II. Felsőzöldmáli út 54. 1025

Eladó egy C64 + 1541/II. drive + 100 disk + magnó + 3 kazetta + diskbox + 1 joy + szakirodalom 30.000,- Ft-ért. **Kiss Balázs**, Pomáz, Váci M.1. 2013, vagy tel.: (06-26) 25-941

C64 tulajdonosok figyelem! Eladó új, alig használt magnó, programok + 2 db. joy. Sürgős!!! **Máhl Gábor**, Veszprém, Landler Jenő út 5/F. 8200

C64 + floppy + kb. 100 lemez + magnó + 15 kazetta + sok szakirodalom Amiga 500-ra cserélhető. Minden megoldás érdekel. Amíg ajánlat nem érkezik, addig floppy-n szuper programokat keresek. **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.u.28/A. 5500

Eladó C64/II. + VC 1541/II. + 200 lemez + 2 mikrokapcsolós joy + könyvek. Érdeklődni: **Tamási Artúr**, Ajka, Béke u.49. III/5. 8400

Eladó 1 éves megkímélt C64, 1541/II. drive, 43 lemez, 1 Quickshot II Turbo Joy. **Szollár Tamás**, Budapest, V. Váci utca 78-80. I/8. 1056. Tel.: 118-2586

Eladnám 1530-as magnómat csatlakozóval (esetleg külön)! Jó állapotban. Rákötható: C64, Plus/4, C16. Irányár: 2.500,- Ft. Jól jársz, ha megveszed! **Árva Zsolt**, Szerencs, Kilián tér 2/1. 3900

C64-hez bármilyen floppy-t keresek... Minél olcsóbban! **Jakab Ferenc**, Budapest, XVIII. Vasút utca 20/B. 1188

Commodore 64 + magnó + 3 db. joystick + 8 db. kazetta + 1 db. cartridge (7 programos) + 5 db. felhasználói kézikönyv eladó. Irányár: 18.000,- Ft. **Szilágyi Antal**, Isaszeg, Erdő utca 7/A. 2117

Amiga

AMIGÁSOK! Programokat cserélnék. Főleg felhasználói programokat keresek, de a játékokat is szívesen cserélném. Listát kérek és küldök. **Hartmann Péter**, Budapest, II. Felsőzöldmáli út 54. 1025

Keresek AMIGA-ra NYÁK tervezőt és zenei demo-kat. Ifj. **Buliczka Ferenc**, Budapest, XIII.Kárász u.6. 1131

AMIGA játékok, főleg demo-k kellenének! Listát küldjetek! Bye! Mike of Hard Boys, Hajós, Munkácsy utca 17. 6344. Tel.: 439.

AMIGA programokat cserélek. Keresem a Gold of Aztecs, az Impossible Mission II., és a Boulder Dash című programokat. **Serbán Lajos**, Budapest, VII. Izabella u. 27/B. F/5. 1073

Egy AMIGA hálózatot szeretnénk Magyarországon kialakítani! Akit érdekel, írjon az alábbi címre (válaszborítékot mellékeljetek!): **Mátyus Gergely**, Pásztó, Kishegy u.35. 30600

AMIGA 500 bővítővel, külső meghajtóval (3.5"), játékok és original lemezek együtt és külön is eladók. Válaszborítékért listát küldök. If you would contact than write to: **Forczek Sándor**, Budapest, III. Pablo N.u.12. 1039

AMIGA-sok segítsetek! Várom annak az AMIGÁS-nak a levelét, aki hajlandó egy általam küldött kazettára AMIGA zenéket felvenni! **Adorján Tamás**, Sümeg, Magyar F.utca 6. 8330

AMIGA felhasználók figyelem! Keresem a Bear, illetve a Fish-féle utility diszkeket! Kommunikációs és egyéb felhasználói programok is feltétlenül érdekelnek! **Kovács F. László**, Dunaújváros, Kulich Gyula u. 5. F/2. 2400

Eladó AMIGA 500, 512 kbyte-os bővítő, 3.5"-os külső meghajtó, 3.5"-os lemezek, joystickek, szakirodalom, egyéb tartozékok együtt vagy külön is. Ár megegyezés szerint. Vennék IBM/AT 286-os gépet, esetleg az AMIGA 500 alapgépet elcserélném. Cím: **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P.u. 37. 6000

Hi Guys! Keresem AMIGA 500-ra az összes MADONNA-val kapcsolatos programot, demo-t. Minden érdekel. **Payer András**, Budapest, XVI.Pálya u.16. 1161

Keresem a NewIO V3.0-t, illetve a NewIO Drucker V2.0-t. Felbélyegzett válaszboríték ---> lista (550 disk). No beginners, please! **Kárpáti Zoltán**, Kecskemét, Buzogány utca 8. 2/5. 6000

AMIGÁRA keresnék új vagy régi RPG vagy stratégiai programokat, akár pénzért is, de csere is érdekel. Válaszborítékosok előnyben! Listát küldj! **Glattfelder György**, Veszprém, Zrínyi u. 15/C. III/8. 8200

Eladó AMIGA-hoz PHILIPS 8833 RGB monitor. Tel.: Bp. 252-5222/190 mellék (**Wild Zoltán**)

Sziasztok AMIGÁSOK! Akinek van sok jó programja, az hívjon fel! Csak Budapestiek hívjanak! Tel.: 1773-285 (Béla)

AMIGA programokat cserélek. Sok új programom van. Listát kérek, és küldök. **Szauter István**, Budapest, IX. Ráday u. 40. I/7. 1092. Tel.: 1371-061

Eladó 1 db. 2 hónapos alig használt AMIGA 500-as német nyelvű szakirodalommal. Érdeklődni lehet: **Szabó Barnabás**, Székesfehérvár, Széchenyi u. 41. VII/23. 8000

Contact with BORSA KOPASZ / ROYALTY, Budapest, Pf.: 44. 1680. (Coders, Gfxman, Musicman kerestetik!)

Programok cseréje AMIGA 500-on. Válaszborítékért listát küldök. Keresem a Preferences Manual (Hardware Manual) c. könyvet magyarul. Természetesen pénzmagért cserébe! **Tóth László**, Kecskemét, Énekes u. 28. 6000

Plusi és társai

Szereted az Adventure játékokat, és Plus/4-ed van, akkor írj nekem! Ingyen cserélem: Bosszú, Időrégész, Gremlins, Végzet Kristálya stb. Válaszboríték, és válaszolok! **Németh Gábor**, Vecsés, Arany J.u.35. 2220

Keresek Plus/4-re RPG-t a BT.III-on kívül és Plus/4-es contact-okat! **Vértesi István**, Göd-Felső, Felszabadulás út 228. 2132

Keresem a TARZAN utolsó demo-ját!!! Továbbá keresem olyan ember jelentkezését, akinek megvan a jelenlegi legjobb Plus/4-es csapat, a Ter--ists összes programja. **Simonyi Roland**, Jászárokszállás, Tüzép sor 8/A. 5/12. 4860

Plus/4-re keresem lemezen: Borrowed Times, Tass Times, Új Vadnyugat 1,2, Bard's Tale 1-3, Bosszú, Időrégész, Defender of the Crown, Dark Side, Twin Kingdom W.2., Test Drive. Cserébe: The Jet, Flight Simulator, ELITE, Driller, Total Eclipse. Pénzért másolókkal nem tárgyalok! **Kozma Gábor**, Méhkerék, Ady E.u.19. 5726

Plus/4-re keresek bármilyen típusú rajzoló programot. Főleg azok írjanak, akiknek sok van. Egyúttal cserélek is. Lista előny. **Szabó Sándor**, Mezőberény, Szent István u. 4/B. 5650

Extra ajánlat! Eladó egy C16 (60676 bytes), magnó, könyvek, programok, + 1 joystick kábel. Ja, a gép 2 évews és keveset használt. Ára: 11.000,- Ft. Sürgős! **Stiller Mátyás**, Budapest, Tarló u.25. 1104. Tel.: 127-04-34

Eladó egy C16 (64 kbyte) + magnó + joystick + kb. 300 db. program + felhasználói könyvek. Ára.: 15.000,- Ft. **Nagy Sándor**, Budapest, XXI. Puli sétány 16., F/2. 1214

HEY-HO Lamers! Megjelent a TERRORISTS gondozásában a Dark Side, Total Eclipse 2, a Gordian Tomb, Tron Three, Időrégész, Zombie, Alvilág Ura stb. Ezeket és a Terror News részeit keresheted: TARZAN/TIT, Terror News Szerkesztőség

Eladó egy Plus/4 9.500,- Ft-ért. A vevőnek 2.500,- Ft-ért egy új magnót is szerzek, ha igényli. Gépemhez könyveket, és kazettákon mintegy 250 programot is adok. Érdeklődni lehet: 1-731-642. **Szabó Árpád**, Budapest, XIII. Párkány u. 46. VIII/47. 1138

Keresek főleg stratégiát, de jöhet RPG, szimulátor, arcade, adventure, repülőgép szimulációk, és kalandorok kíméljenek! Csere: Spy Vs Spy 3, Elite (PIGMY) I,II, Head Over Heels.... Keresek: Robin of Sherwood leírást. Listát kérek-küldök. Keresem a CoV 1-et dupla áron is! **Baktai István**, Mezőkövesd, Mátyás király út 177. 3400

Legújabb Plus/4-es programok cseréje lemezen és kazettán. Keresek grafikus konverter programot. **Tóth Ákos**, Békéscsaba, Andrássy út 11-17. IV/20. 5600

Sürgősen eladó kitűnő állapotban lévő C Plus/4 + magnó + 1 db. Quick Shot joystick + kb. 300 program + könyvek (játékleírásokkal, POKE-okkal). Ár megegyezés szerint. **Rákos Róbert**, Debrecen, Izsó út 11. B.lph. II/5. 4028

Commodore Plus/4 magnóval eladó. Tel.: 277-0975 Bp. (Bergoveczné)

Plus/4-es gépemet magnóval eladnám, vagy C64-es floppy-ra cserélném. **Alpári Péter**, Vác, Széchenyi u.3-7. 2600

Keresem kazettára, Plus/4-re a D.O.C., Barbarian 1-2, Mercenary 1-2, Hobbit és a Wizard of Wor c. programokat. Pénzért is! Over Kill Soft, Mesztegnyő, Ladi J.u.31. 8716

Eladó C Plus/4-es számítógép, magnó, joystick, 12 kazetta programokkal, sok szakirodalom. Ár megegyezés szerint. Ugyanitt C64-es programcsere lemezen. **Végh György**, Budapest, III.Lajos u.144. 1036

Plus/4-re színvonalas prg-okat cserélek. Seftelők kíméljenek! **Bíró Balázs**, Kismaros., Szokolyai út 92. 2623

2000 Plus/4-es program közül válogató cseretársat keresek! A megjelent '91-es programok nagy része megvan. Várom TARZAN/TCL jelentkezését! **Beregi Zsolt** (REDDI), Mezőberény, Nagymester u. 10/A. 5650

Keresek Plus/4-hez használt, de jó állapotban lévő 1551-es lemezmeghajtót olcsón, ártól függően lemezekkel, vagy ráfizetéssel magnó + 13 kazettára cserélném. Árajánlatokat kérek. **Baktai István**, Mezőkövesd, Mátyás király út 205., 3400

Plus/4-es programcsere kazettán és lemezen. Friss anyagok nagy választékban! Minden levélre válaszolok! 3 vagy 4 bites digitalizáló hardware és különféle zeneszerkesztő programok érdekelnek. SZAKI, Budapest, Pf.: 88. 1683

Plus/4-es programokat cserélek kazettán. Listát kérek és küldök. A választékból: Revs, Atomix, Terra-X, Dinamix, Hexenküche, Spy Vs Spy 3 stb. **Csépányi László**, Putnok, Vásártéri út 8. 3630

Plus/4 programcsere lemezen. Pénzforgalom kizárva! Cserealap 230 prg. Köztük: Bard's Tale III, Tass Times, Revs, Elite (PIGMY), Head Over Heels. Keresek '—FOX'-okat, szimulátorokat. **Szabó Balázs**, Karakószörcsök, Kossuth u.50. 8491

IBM PC

Hi Guys! IBM progy-kat keresek cserére. Listát kérésre küldök. Vírusok kíméljenek! **Baranyai Tamás**, Mosonmagyaróvár, Schönhertz u.5/B. 9200

IBM PC-re keresek vírusokat! Akinek van, küldje el a számomra, 5.25"-os lemezen, amit a vírus átvétele után visszaküldök. **Jeles Péter**, Monorierdő, Hársfa u.37. 2213

Sürgősen eladó egy TOSHIBA T3100-as IBM AT kompatibilis LAPTOP (640K RAM, CGA monitor, 3.5" drive (720K), 10 MB winchester). Irányár: 110.000,- Ft. **Pálinkás László**, Monorierdő, Nefelejts u.45. 2213

IBM PC-re programokat cserélek. TETRIS-eket keresek! Cserébe Prince of Persia-t és más jó programot tudok adni. **Simon Géza**, Zalaegerszeg, Becsali u. 62/A. Postaláda: 46. 8900

Programcsere IBM PC/AT-n. proggy-jaim: pl. Larry, Elite, Prince of Persia, Sim City, Grand Prix Circuit, Indianapolis 500, A-10 Tank Killer stb. Keresem: Sierra On Line prg-okat, M-1 Tank Platoon, Monkey Island, F-19 Stealth Fighter, Wolfpack, TD III, D.O.C., prg-kat, és egyéb szimulátorokat. Írj! **Rozgonyi Ádám**, Tiszaújváros, Szent I.út 23. 6/3. 3580. Tel.: (06-49) 14-714

IBM PC/XT-re játék- és felhasználói programokat keresek! **Pallós László**, Kaposvár, Hegyi u.3/B. 7400

IBM XT-n szuper programok cseréje. Pl. Prince of Persia, Defender O.T.C. **Gönczö Viktor**, Kecskemét, Erdő u.5. 6000

Programcsere AT-n! Játék- és felhasználói programok. Sierrások kíméljenek! **Lehoczky Péter**, Bánk, Hősök tere 12. 2653

IBM AT-ra cserélnék felhasználói- és játékprogramokat. Listát kérek és küldök. **Papp László**, Értény, Petőfi u.177. 7093

Egyéb

Keresünk az NBS'n'LOD coop tagjai közé géniusz zenészeket. Írj! Talonb/NBS and LOD, Budapest, XVIII. Szalatő u.17. 1182

Hi Crackers! CRACKEREK jelentkezését és munkáit várom! Hozzunk össze egy jó kis csapatot! Minden levélre válaszolok. Várom leveleiteket! Bye! Tanos Krisztián, from ISCH CREW, Budapest, XX. Kossuth L.u.36. V/59. 1204

Cov 1. és CoV 2. számot vennék dupla áron!!! **Kovács Béla**, Ajka, Tanácsköztársaság u. 22. I/4. 8400

ZX Spectrum 128/48K és IBM programcsere nagy választékban. Listát várok és küldök. **Ifj. Zalavári Miklós**, Győr, Ipar út 100. II/7. 9027

ENTERPRISE 128 magnóval, kazettákkal eladó, vagy Plus/4-re cserélhető (magnóval). Irányár: 13.000,- Ft. **Blahut Péter**, Békéscsaba, Andrássy út 18/B. 5600

ATARI 1040 ST programokat keresek vételre és cserére is! MIKE of HARD BOYS, Hajós, Munkácsy utca 17. 6344. Tel.: 439.

SPECCY-DOS felhasználók levelét várom, tapasztalat és programcsere céljából. **Horváth Vilmos**, Ikervár, Kossuth 3. 9756

ENTERPRISE + floppy eladó. **Racskó Zsolt**, Nyíregyháza, Kassa u.1. 4400

ENTERPRISE programokat cserélnék kazettán! Ha kell program, akkor felveszem, amit akarsz ingyen! Ha nincs csereprogramod, akkor is! **Bedő Szilárd**, Győr, Külső-Veszprémi út 40. 9028

Nyomtatott áramköri-lap tervező programokat keresek C64-re, Plus/4-re, vagy IBM PC-re. A programokért cserébe lemezes C64 játékokat tudok adni, vagy pénzért megvenném. **Fejes Gábor**, Karcag, Hajnal út 13. 5300

Japán gyártmányú videomagnómat (csak lejátszó, jó állapotban lévő), C64-hez, vagy C128-hoz kapcsolható printerre cserélném. **Kovács Balázs**, Pápa, Lenin ltp. 18.ép. I/2. 8500

Keresek elsősorban Amigás és egyéni hívójeles rádióamatőröket, akik packet-rádióval is foglalkoznak. Üzenetet a HG3FAV BBS-ben is hagyhatsz! Cím: HA4WV, **Kovács László**, Paks, Kurcsatov u.17. III/12. 7030

ZX Spectrum (48K) eladó speciális tartozékokkal + játékokkal, vagy Amigára cserélhető értékegyeztetéssel. Cím: **Streit János**, Békéscsaba, Aulich u.3. 5600

Keresem a 'VC 1541-es lemezegység programozása' című könyvet. Kérem, akinek már nincsen rá többet szüksége, az írjon nekem! **Csuti István**, Egervár, Szabadság utca 4. 8913

ENTERPRISE 128 + magyar nyelvű szakirodalom + játékprogramok + magnó eladó, vagy C-128-ra cserélhető. **Kósa Lászlóné**, Ózd, Vasvári út 67. 3/1. 3600

Új program-csere KLUB alakult!!! Belépés egyszeri 500,- Ft. A választékból: LN3, Turrican 2 stb. Törjük le a pénzért másolókat! New Pirates, **Péli Csaba**, Kiskunhalas, Alsótelep 7. 6400

Keresem a The Last Ninja I-II leírását C64-es gépre. Címem: Németh Péter, Budapest, IX. Ráday u.34. 1092

Áron alul eladó 1 db. VIDEOTON dupla-deck, 1 db. Videoton Receiver, 2 db. Videoton hangfal, és 1 db. DL 101 típusú lemezjátszó. C64 programokat is cserélek! Érdeklődni lehet: **Szakály Balázs**, Sopron, Kőrösi Cs.S.u.9. 9400. Tel.: (06-99) 26-024

SAM Coupé és ZX Spectrum programcsere lemezen (3.5") és kazettán. **Szabó Krisztián**, Siklós, Ságvári tér 33. 7800. Tel.: (06-73) 21-641

18 sebességes hegyi kerékpárt elcserélnék C64-re vagy magnóval, vagy 1541/II. floppy-val ráfizetéssel. A kerékpárhoz fél éves garancia van! **Nádasy Huba**, Dunaújváros, Római 43. 6/4. 2400

Eladó 1001/1-5, 2 db. hardverhibás Quickshot II. Ugyanitt AT programcsere, listát kérek! **Lehoczky Péter**, Bánk, Hősök tere 12. 2653

Eladó ENTERPRISE 128K + magnó + prg-ok. Ár: 14.000,- Ft. Csere is érdekel! (C64/II. + magnó + 8 kazetta, vagy C64/I. + magnó + 8 kazetta + 1 joy). **Farkas Zoltán**, Jászberény, Kinizsi u.30. 5100

C64-re régi és új sikerprogramok, kazettára, reklám áron. Bélyeget kérek. Bánfai Vilmos, Pécs, Egri Gyula u.10. 7632

A legújabb és legolcsóbb programok eladók C64-re! Kazettán: Supremacy, Last Ninja 3, Graphic Adventure Creator, Pirates, Betreyal. Lemezen: Elvira, North & South (Infogrames). Ugyanitt eladó originál 1541/II-es lemezegység 13.000,-- Ft-ért. Halmai Botond, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

Olcsó, és új C64 játékprogramokat, valamint árengedményes egységcsomagokat adok el kazettán. Horváth Lajos, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

Commodore C128/64 gépre felhasználói, demo és játékprogramok cseréje, eladása. Programjaim száma: 8200 db. Ebből lehet választani lemezen és kazettán. Cím: Járóka László, Budapest, XIV.Adria sétány 6. L./I.2. 1148

C64 + magnó + 9 kazetta + 2 joy + 1 cartridge + 3 szakkönyv eladó: 19.000,- Ft-ért! Cím: Hupka Csaba Richárd, Százhalombatta, Irinyi János út 9. II/5. 2440

Eladó C64 + 1541/I. floppy + magnó + cartridge + 2 joy + könyvek + 130 lemezes és 470 kazettás program 40.000,- Ft-ért. Cím: Kiss Zoltán, Pécs, Korsó u.23. 7634

Akció! AMIGA 500-hoz (V 1.2 - 1.3)-hoz 0.5 Mbyte-os bővítő óra nélkül postai utánvétellel 3.590,- Ft + 25 % ÁFA eladó. Fekete Károly, Buják, Lakótelep F/4. 3047

C116 /64 kbyte-os/ magnóval, 2 joystickkel, programokkal, könyvekkel eladó 7.999,- Ft-ért, PHILIPS zöld monitor 5.999,- Ft-ért. Együtt csak 11.999,- Ft. IBM PC programcsere! Kulcsár Gábor, Budapest, XIII.Hajdú u.15. 1139

Plus/4-re elkészültek a következő programok: Dark Side, Total Eclipse 2, Superkit Copy 1551 (100,- Ft adathordozóval), Bard's Tale I-II. (200,- Ft lemezzel). Cím: Csordás Zoltán, Balassagyarmat, Bercsényi u.3. 2660

C64, C128 CP/M programok eladók 60 Ft/lemez + postaköltség áron, lemezzel együtt. Megfelelő cserealap esetén cserélek is. Válaszborítékért listát küldök. Kopácsi Lajosné, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031

Úgy utálom a szeptembert! (Igaz, hogy még csak augusztus van (azt is utálom, nem vagyok válogatós), de a szeptembert már előre utálom!) Az ember vidáman, kipihenten megtér Balatonról, levakarja magáról az angolnákat és benyit a kis szobájába. Aztán ráomlik a polc.... Most itt állok térdig levélben és kezemet az ég felé emelve kérdem: "Most ezt miért kellett?!" A bosszúmtól persze senki sem menekülhet, különös tekintettel a CoV 15 borítóján szereplő rejtvény áldozataira (ez volt a leggyakoribb téma nyáron). Amikor megkaptuk azt a borítót, én is feltettem azt a költői kérdést, hogy "Figyelj, Jóska, a kör nem csak 100°-ból áll?!" **— meglepetésemre azt válaszolta, hogy 360-ból. Na persze gyorsan kivágtam magam a kínos helyzetből és tovább érdeklődtem:** "Akkor miért csak 320 lett? Levontad az ÁFA-t?" **Mire ő vigyorogva azt felelte:** "Nem. Azért lett 320, hogy legyen miről levelezned..." **— szóval vele is meg vagyok áldva... Nem baj, úgy vettem, hogy minden levélíró megfejtette a rejtvényt és mindenkinek kisorsoltam egy CoV Évkönyv előfizetési csekket...**



Egy Évkönyv megrendelő...

Hello CoVboy!

A múltkori CoV-ot olvasva meggyőződtem róla, hogy a CoV Évkönyv nélkül nem lehet teljes az életem! Ezért azt hiszem rendelek is egyet. Küldjél már nekem egy olyan előfizetési csikket, izé, csekket, vagy valami színes postautalványt, mert CoV Évkönyv nélkül itt döglök meg, és akkor a lelked a halálomon szárad. (**Nahát, az én lelkemnek már úgyis mindegy!... — CoVboy**) A csekk lehetőleg legyen: 1. kitöltve, 2. megcímezve, 3. kifizetve — ennyi azt hiszem elég is, sőt, nem baj, ha csak a bizonylatot küldöd el, hogy kifizetted, mert nem szeretném, ha átvernél. Nem bánom azt sem, ha az Évkönyvet a kifizetett csekkel együtt küldöd, de lehetőleg ajánlva, nehogy elvesszen. Ha esetleg ez az egész eljárás bonyolult lenne, akkor küldd csak az Évkönyvet, a csekkről lemondok, de ebben az esetben két nappal előtte dísztáviratban értesíts az érkezéséről (jobb, ha az ember felkészülten várja az ilyet).

Valami olyasmit hallottam, hogy a Balatonon nyaraltál. Aha, most már értem, miért volt az a tömeges angolnapusztulás. Te is? Na jó, még írhatnék, de inkább befejezem, a csekket ne felejtsd el, és viszlát!

BONUS QUESTION: Mikor alakul át a CoV hivatalosan is tehenészeti szaklappá? Én úgy is megvenném, mert van egy kutyám.

A 'Szarvas és egyéb marhák Évkönyve' c. kiadványt az otthoni címemre kérem!

KLEIN ANDRÁS, Veszprém

CoVboy: Tisztelt Levélíró! Remélem, válaszom még az élők sorában találja (ha elkéstem volna, akkor sietek teregetni a lelkemet az Ön elmúltára). Ez a csekkes mizéria, amit volt kedves felvetni, ugyan egy igen eredeti kivitelezése az Évkönyv megrendelésének — mégis én úgy érzem, hogy valahogy olyan távolinak, a földi valóságtól elrugaszkodottnak tűnik ez a dolog... De mivel az Irgalmas Nővérek apácarendet rólam nevezték el, természetesen teljesítettem a kérését. Sajnos a hatékonysági mutatóm újabban 67%-ra esett vissza és emiatt a csekket csak kitölteni és megcímezni tudtam. (1/3% bonust adtam magamnak, mert el is küldtem.)

Mivel a munka oroszlánrészét ezzel magamra vállaltam, valószínűleg Önnek már igazán nem okoz különösebb gondot az az apróság, hogy azt a 249,— Ft-ot befizesse...

Az angolna-vád ellen tiltakozom. Az aztán már tényleg nem én voltam! Soha nem írtam levelet az angolnáknak... Igaz, hogy voltam Balatonon és egy alkalommal komolyan fontolóra vettem, hogy ha már egyszer itt vagyok, akkor például megmártózhatnék — de mivel nagyon nehéz volt felállni onnan, ahol üldögéltem (éppen egy újabb "feladat" érkezett), ezt a gondolatot gyorsan elhessegettem magamtól és a só... a feladatra koncentráltam. Azt ugyan tudom, hogy 'mitől döglik a légy', de arról fogalmam sincs, hogy mitől döglik az angolna...

Jé!

Hi CoVboy(M)!

Gyakorló anya révén elég furcsának tűnhet, hogy a lapjuknak/lapotoknak írok. De szerintem "tök haláli", legalább is a fiam szerint (ő mondanom sem kell, hogy állandó olvasójuk/tok). Én megmondom őszintén nem tudok számítógépezni, tehát csak csodálni tudom azokat, akik ezt egyáltalán (és nem akármilyen szinten!) művelik. Bevallhatom, hogy csak a CoVboy postát szoktam olvasni, de az egyszerűen fantasztikus (még a férjem is szereti!). Most zárom soraimat, és hogy a fiam szavajárásával éljek: "Na, csá!"

Ui.: A fiamnak be ne áruljatok, hogy lopom a lapját! (**Jó. Akkor a konspiráció végett nem írom ide a nevet — Stirlitz**)

CoVboy: Örömmel hallom, hogy 'oktatási segédanyag' után már családi lap is lettünk. Azt azonban nagyon nem szeretném, ha a 'CoV-lopás' miatt megbomlana a családi béke. Ezért áthidaló megoldásként küldtem két éves CoV-előfizetési és három Évkönyv-csekket. (Ez az új design: családi csekk! Csekk-mett...)



Amiga's Quest (Search for Anubis)

Dear Mr CoVboy!

Most (több igen tisztelt levélíróhoz hasonlóan) nem fogok nyavalyogni/édelegni az újságotokon, se dícsérni/pocskondiázni a konkurenciát. Ellenben elküldök egy játékleírást.

(Ja, mielőtt belekezdenék, a hirdetésemet, amit már elküldtem, majd valamikor... Thanks. De ezt most hagyjuk és térjünk vissza a játékhoz...)

Nos, ezt a megagame-et a híres Sierra on Line magyarországi leányvállalata készítette (stílusosan: 'lortobágy on Line). A nagy magyar érdeklődésre való tekintettel a közkedvelt Leisure Suit Larry egy magyarországi kalandját számítógépesítették meg. (A közérthetőség kedvéért most hősünk mondjuk: Leisure Suit Gyula). A játék címe — hogy egy másik híres sorozatot is belevonjunk —: "AMIGA'S QUEST". Mindjárt meglátjuk, miért... Tehát vágjunk bele:

Hősünk boldogan élt otthonkájában, amit a közhangulat alapján akár Nontoday-szigetének is nevezhetnénk. Egy hiját ösmerte még a boldogságnak: a jó öreg C64-ese helyett szeretett volna egy igazit. Egy nagyot. Egy 512 Kbyteosat. Egyszóval: egy Amigát.

A játék kezdetén hősünk szobájában ül és HALÁLOSAN unatkozik. Ráadásul még melege is van. Nem messze tőle található C64-ese, amit megpróbálhatunk bekapcsolni, de hősünk erre közli hogy már ezt is HALÁLOSAN unja. Az igazira vágyik. Az IGAZIRA. Először is nézzünk körül hősünk szobájában. Elég nagy a rendetlenség, az egyik sarokban egy halom C64 disket láthatunk, a másikban a bérletét. A disket hagyjuk (hősünk már közölte, hogy unja), inkább vegyük fel a bérletét. (1/53) Menjünk ki az ajtón, le a közelben lévő buszmegállóba. Nézzük meg a menetrendet (LOOK AT MENETREND), majd nézzük meg az óránkat is (LOOK AT ÓRA). Aha, szóval fél óra múlva jön busz! Aha. Várjuk ki a háromnegyed órát, majd szálljunk fel a buszra (GO TO BUS) (2/53) Szálljunk le a végállomáson. Itt többféle üzletet láthatunk, amit lakóhelye közelében nem találtunk (újságos, Közért stb). Hősünk Káposztásmegyer 2-n lakik. A Közértet hagyjuk, vegyük célba az újságost. Az újságostól vegyünk három, azaz 3 újságot. (5/53). Hősünk most igazságos hangulatában van, bár az újságos kicsit furcsán nézett hősünkre. A három újság neve: CoV, 576 Kbyte, Computer Mánia. Lapozzunk most bele a Computer Mánia című újságba. Egyszer csak hősünk szeme megakad egy jó nagy hirdetésen: "Anubis". (felette egy nagyon jól sikerült ló (?) képe lát-

ható.) "Amiga tartozékok kínálata." Hmmm, hát ez very interesting, hiszen az egyik helyen ezt láthatjuk: Amiga 500 — 53.900 ft. Ez ugyan egy kicsit drága, de mivel hősünket nagyon érdekli ez a hely, elhatározza, hogy elnéz ide. Ráadásul még (!) a cím is oda van írva: "Ferenciek tere 4-8 II. em." Hát ez nagyon jó! Hiszen azt nagyon jól tudja hősünk, hol található a Ferenciek tere. (Még akkor is, ha a tér névváltozáson ment keresztül — hősünk ugyanis hisz a demokráciában, bizakodó és reménnyel teli.) (**Hát ez roppant érdekes: éljen soká legdemokratikusabb vívmányunk, a névváltoztatás! — CoVboy**) A gyengébbek kedvéért azért az újságban található a tér régi neve is. Minden klaffol. A hirdetők még erre is gondoltak. (Egyébként arról elfelejtettem beszélni, hogy két csíkot láthatunk a képernyő szélén: az egyik a folyadék-szint, a másik a hőmérő. Az előbbi mutatja azt, hogy hősünk mennyire szomjas, a másik a hőmérsékletet, ami most éppen 38°C.) Mondanom sem kell hogy ez az utóbbi az, ami nem változik. Tehát szálljunk fel a villamosra, majd szálljunk át a metróra (6/53, 7/53) Már itt is vagyunk a Ferenciek terén! Na, most kezdődhet a Quest! Ugyanis az általunk ismert Ferenciek terén, nemhogy Anubis, de 4-8 szám sem található. Tehát hősünk először is kétszer körbefutja kissé (még csak kissé) dühösen a Ferenciek terét. Jégbüfé, Párisi udvar, Cipőbolt, Ékszerbolt — Anubis semmi. (A folyadékszint közben vészesen csökken.) Hősünk egy-két "Oh you son of a..." felkiáltás után gondol egyet és benéz a Párisi udvarba. Némi bolyongás után találhatunk egy Grundig szaküzletet, ahol kérdezhetünk az Anibusról (ASK ABOUT ANUBIS) Bár az eladó közli, hogy a büdös életben nem hallott róla, azért kapunk érte egy pontot (8/53) Aha! Tehát hasonló jellegű üzletben kérdezgessünk! Menjünk el a környéken lévő Keravillba és kérdezzünk újra az Anubisról (ASK ABOUT ANUBIS) Ismét kapunk pontot (9/53), bár az eladó (ismét) egy szót nem tud róla. Most már azonban azt is hozzáteszi, hogy már más kutató hősök is jártak erre... Azonkívül még azt is elárulja, hogy kérdezzünk a környéken lévő Ofotértben. OK boy, indulás! Bár nem árt benézni a környéken lévő Jégbüfébe egy kólára, hogy a folyadékszint növekedjen. Tehát nézzünk át az Ofotértbe és kérdezzünk az Anubisról (ASK ABOUT ANUBIS). (10/53) A kicsit furcsa színárnyalatot öltő és vicsorgó eladó szintén beszél a már erre járt kutató hősökről és közli, hogy szintén nem tud semmit arról a "..." Anubisról. Hősünk szíve azonban tele van bátorsággal (más szerve meg mással...) és folytatja a kutatást. Jónéhányszor körbejárja a környéket, és időközben észreveszi az utca nevét: Károlyi Mihály út 3-7. Aha. Hősünk kicsit furcsának találja, hogy Ferenciek tere 3-at már a túloldalon is látott, de hősünk a kicsire nem ad... Ezeket az épületeket (helyeket) látjuk: egy templom, egy vallásos tárgyú könyveket, képregényeket, csecse-becséket árusító bolt, egy udvar (Ferenciek udvara — szintén vallásos helynek látszik), egy vendéglő, egy könyvtár, egy antikvárium, az Ofotért, egy Közért stb. Anubis azonban egy darab sem... Hősünk feje ekkor már kezd hasonlítani az Ofotértes eladóéhoz, de most elkezd gondolkodni. Ritkán szokott, de ez most kivételes helyzet. Nézzük csak: melyik a legkevésbé valószínűtlenebb hely? Végül hosszas gondolkodás után hősünk az udvart választja. Hiszen itt több üzlet is van! Kicsit furcsa ugyan a vallásos közelség, de hát már mondtuk, hogy hősünk a kicsire nem ad. Benéz az udvarba. Mondanunk sem kell hogy Anubis egy szál sem. A legtöbb játékos ekkor nyúl a reset gomb felé... Hősünk azonban mielőtt kilépne az udvarból hirtelen megérzéssel hátranéz és ezt a papirost látja: "Anubis: hardware + software stb. II. em." (11/53) MEGVAN! Kicsit furcsa ugyan a hely, de hát... (ezt már ismeritek!) Menjünk fel a másodikra és némi keresgélés után is csak egy koszos ajtót, és rajta egy papirost látunk: "Anubis: Örömmel közöljük látogatóinkkal, hogy most megnyílt üzletünk címe: ÖRS VEZÉR TÉR (KEREPESI ÚT 63/B) (!!!!!!!) Még ezt látjuk zárójelben: "SZU" — ez valamire ugyan emlékeztet minket, de nem értjük mi köze hozzá... Most hősünk egyébként TELJESEN kiborul. Olyan fajta káromkodásokat használ, amiket még edzettebb idegzetűeknek sem fordítok le. A papír tartalma egyébként tal'n így fordítható le: "Gratulálok kedves játékos hogy idáig eljutottál. Bonus 50 points! Nem volt semmi. Csak épp itt nincs semmi, úgyhogy ha valamiféle Amigásdit akarsz látni, akkor mehetsz az Örs vezér térre (SZU(?))." (**Nem lehet, hogy ez valami password, amit a második rész fog kérni? — CoVboy**) (Mindenesetre (51/53) Aki 53-at akar az menjen el az Örsre és kérdezze meg, hogy mi a fene az a "Szovjetunió bemutatja" a bolt tetején. A játék végén mindenesetre a szokásos "CONGRATULATIONS... bla-blabla... The end" Ezután még ezt is láthatjuk: "Ismét győzött az értelem." Milyen igaz.

Very good, CoVboy! Idáig tartott a játék, remélem tetszett. Helló és üdvözöl: Leisure suit Greg Herpai

CoVboy: Amikor az első levelet kaptam ezzel az Anubis-dologgal kapcsolatban, tanácstalanul vonogattam a vállam, mondván: "Mi közöm nekem ehhez?"; az ötödiknél összevontam szemöldökömet és vadul forgattam a szemeimet; a tizediknél jelzős szerkezeteket kezdtem alkotni az Anubis nevével; ez a tizenhetedik levél (számoltam!), tehát mielőtt végérvényesen elhatalmasodna, tárgyalunk róla. Először azt hittem, hogy ez valami tehén lehet, ha engem piszkálnak vele — aztán megerőltettem kicsiny agyam és eszembe jutott, hogy amikor I. Szem-Ámon-CoVboy néven Alsó- és Felső-Egyiptom fáraója voltam, ott már hallottam hasonló nevű fickóról. Ha jól emlékszem, volt egy különös ismertetőjele is: apró születési rendellenességként sakálfejet viselt a nyakán (tehát a "lófej" az sakálfej, bár nem tudom, hogy miért pont ezt a kedves élőlényt kellett emblémának választani?!). A sakálfej viszont abszolút nem zavart egy Ozirisz nevű figurát abban, hogy írnok/főkönyvelő státuszban alkalmazza ezt a néhai Anubist, aki akkor még nem árult sem hardware-t, sem software-t (ezt a szokást később vehette fel). A kérdés ugyebár az volt, hogy hol van az Anubis? Mire Oziriszig eljutottam, sikerült megoldanom a rejtélyt is. Ozirisz ugyebár az Alvilág ura volt, ebből következik, hogy az Anubis hol lehet — az is az Alvilágban van! (Hát hiába: a Logika...!) Azt még nem fejtettem meg, hogy az Alvilág azonos-e az Örs vezér térrel: ugyan éjfél felé már elég sűrű arcok mozognak arra, de a metrón még sohasem hallottam, hogy így konferálták volna be a végállomást. Bár mondjuk — ha már úgyis szó volt a demokratikus vívmányokról — tavaly a TV-ben valaki megjegyezte, hogy a Béri Balogh Ádám utcákat is át kellene nevezni, mert "az is egy kommunista volt" — ha már egy kuruc brigadéros is párttag volt, akkor végülis Örs vezértől is kitelik, hogy pártvonalon lett vezér és mint ilyen, azonnal átkeresztelendő Alvilágra! Egyébként, ha Amigát akarsz venni, akkor miért nem mész be a Novotrade 2C-be?! Nem rejtőztek el a világ szeme elől: a — még egyelőre — Balzac utcában vannak (ha csak nem szúrt szemet valakinek az utca nevében szereplő "Bal" szó) és Amigát is árulnak. Könnyen odatalálsz: a metróról az ÉLMUNKÁS téren kell leszállnod, hehehehe...



"Savanyú, fanyar CoV 17"

Undear CoVboy!

Abban a hatalmas megtiszteltetésben volt részem, hogy megjelent a CoV júniusi száma!!! Nagy szó!!! Július 27-ét írunk (legalábbis nálunk). Egész friss, egész új... Jókedvűen "haraptam" bele, mint eddig. Azonban az ezidáig 16x érzett mennyei íz helyett csak valami savanyút, fanyart éreztem. A késés még nem is idegesített — egészen megszoktam a mindennapi zarándoklást az újságoshoz —, de a tartalom annál inkább.

A munkátok egy nagy 0. (**Óh, hát igazán nem kellett volna... — CoVboy**)

Last Ninja III.: C64-ben, 576-ban már volt.

Railroad Tycoon: Tőzse

Xenomorph: Ez is volt mindkettőben, a térképeket meg nem ti csináltátok.

Knights of Legend, Tökös Mákos, Plus4-sarok: ezeket nem ti írtátok.

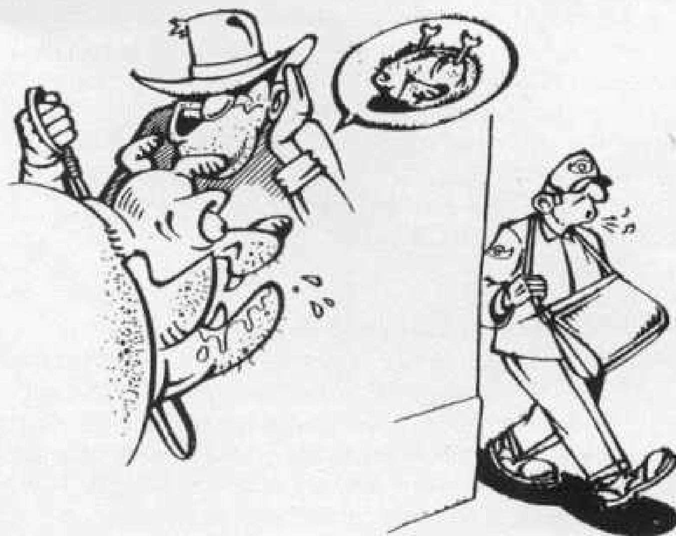
News: Oké, ezt nektek kellett összeszedni. De! A legnagyobb részéről már más helyen volt leírás is. (Gem'X, Search for King...)

Intro: másfél nap alatt meg lehet írni.

Hirdetések: Nehéz lehetett "kategorizálni".
Ennyit a tartalomról. Nem valami üdítő. Mindegy ebből az egy számból nem vonok le semmiféle következtetést. Az Évkönyvet megrendeltem, a CoV-ot meg ezután is meg fogom venni, mert eddig roppant jó helyezést foglalt el nálam és ettől ez még nem változott. A tartalomba vetett hitemet visszaadta levelezés, ezért most erre térek rá.
Szerintem az utóbbi idők levelezései közül az volt a legjobb. Nem voltak benne mindenféle barom versek, kabarék, színpadi művek. Egy elmegy belőlük egy számban, de amikor a fél csak ebből áll, az ember már kaparja az asztalt. Tudom, a levelezést nem kifejezetten nekem készítitek, de az volt a véleményem.
CoVboy! Bocs a megszólításért, de ezt érdemled. Már 3 levelemre nem válaszoltál! Oké, lehet, hogy vannak akik jobb leveleket írnak, de Vb-t nem küldenek és inkább az én válaszborítékomat használod fel azért, hogy ők kapjanak választ.
A Vb-t azért nem címeztem meg, hogy ne kelljen átcímezned, ha megint másvalakinek akarsz válaszolni benne. Hello: Tóth Gábor
Ui.1: Azt te sem hiszed, hogy 3 levelemet elnyelte a posta. (**Nem, ennek valóban kicsi az esélye. Ellenben azt már megfigyeltem, hogy a levelek más levelek alá kerülnek, amelyek láthatatlanok, mert már szintén más levelek alatt vannak. Talán ez lehet az oka... — CoVboy**)
Ui.2: Elhűlve olvastam, hogy a CoV-Évkönyv az augusztusi megjelenésről átcsúszott szeptemberre. Látom, ti már nem változtok. (**Na várjál, nem kell azért olyan vidámnak lenni! Most még ugyan nincs szeptember, de nincs Évkönyv se — honnan vagy te olyan biztos, hogy szeptemberben lesz Évkönyv?! — CoVboy**)
Ui. sokadik: Úgy látszik, a ninjás (Bocs) címlapokkal nincs szerencsétek, mert az szerintem megint ritka ronda lett (mármint a ninja, az utolsó. A vonat az jó lett.)
CoVboy: Neandear barátom! A leveledet azért tettem ide, mert már unalmas lenne a CoVboy Posta anélkül, hogy valaki jól letolna bennünket. Lehet, hogy nem válaszoltam három leveledre, de az csak azért lehetett, mert abban sem volt mire. A fentieket elolvasva sem tudnék semmire válaszolni, mert elmondod a véleményedet a CoV 17-ről, ami olyan, amilyen — aztán kész. Most mire kellene válaszolnom? Kezdjem el bizonygatni, hogy a CoV 17 akkor is jó volt, a ninja a legszebb az elején és így tovább?! Minek?! De ha már "lenulláztál" bennünket, akkor azért végigugrálhatunk a listádon még egyszer. Kezdhetjük rögtön azzal is, hogy nem tudtuk, hogy az 576 és a CM körül forog a világ (ha tényleg így van, akkor az biztos nem a Commodore Világ...). Tényleg hiba volt, hogy nem kértünk engedélyt tőlük bármelyik leírásra (vigasztaló, hogy ők sem) és nem tudtuk előre, hogy mi lesz a következő számukban (vigasztaló, hogy az 576-ban és a CM-ben is volt már olyan leírás, ami már megjelent a CoV-ban). Azonkívül, ha már megcsináltál valamit és leadtad a nyomdába, akkor elég nehéz lenne valami mást betenni ahelyett, amit az időközben megjelenő CM-ban vagy 576-ban meglátsz, nemde?! LAST NINJA III: nem csoda, hogy egyik újság sem hagyta ki (ha belenézel a CoV 16-ba, a hírekből kisütheted volna, hogy ott beígértük a leírását). RAILROAD TYCOON: ezt kár volt kritizálnod. Az meglehet, hogy a többiek LN3-leírása jobb volt, de ha ismernéd a játékot, akkor belátnád, hogy RT-ban mi voltunk a bestek. XENOMORPH: tényleg volt az 576-ban ismertető róla, a CM-leírás pedig jobb volt és a térképek is sokkal szebbek voltak. Viszont ha valaki szenvedett vele órákat, hogy megrajzolta és azután elküldte nekünk, nem tudom, miért kellett volna kidobnom a kukába (azonkívül átrajzoltuk a térképeket. Próbáld meg te is megrajzolni — szórakoztató...). A KOTL-re az előbbiek ugyanúgy vonatkoznak, a TökösMákos és a Plus4 sarok pedig mindig is ilyen volt, szóval nem értem, mi a bajod velük. NEWS: no comment, akkor éppen ez volt a news. Intro: másfél nap?! Hihi, az marad mindig legutoljára, mert az egy fél óra alatt megvan. Hirdetések: ez a legjobb vicc az egészben! Kategorizálni még nem is olyan szörnyű, de ugyan próbáld már meg begépelni egyszer egy szövegszerkesztőbe. Nem kell hasábokra tördelned, nem kell kiemeléseket csinálnod a neveknél, nem kell kijavítanod a gépelési hibákat — csak egész egyszerűen gépeld be a szöveget! Sőt, elég csak egy oldalt begépelned — stoppold az idődet és akkor lesz valami elképzelésed arról, hogy mi se a lábunkat lógázzuk itt naphosszat. Jó, abban igazad van, hogy idegesítő, ha egy olyan leírást találsz a CoV-ban, ami hasonlóan vagy jobban megjelent már máshol, mondjuk 1-2 héttel korábban. Mint már mondottam vala, erről nem tehetünk. De nem is a kritikával van a baj, hanem a modorral: azért egy kicsit meredek szöveg ez a "munkátok egy nagy nulla..." egy olyan emberkétől, akitől nemhogy egy újságot, de még egy cikket sem láttam soha! (Rosszat se...)

Rest Drive

Kedves(?) CoV-Boy (Ez attól függ, hogy válaszolsz-e levelemre!)
Egy megakéréssel fordulok hozzád!
Létezik-e TEST DRIVE III? nekem van egy egy ilyen nevű programom (ACCOLADE GRAND PRIX), de az egyik CoV-ban olvastam, hogy se négy, se három nincs! (hirdetés cov-15) Itt azt olvasom hogy a TD. III (THE PASSION) is csak most jelent meg. Akkor én galádul át vagyok ejtve, vagy mi?! Akkor a valódi Test Drive III-at hol szerezhetem meg? (az igazit!) Más. A CoV nekem tetszik, de jó lenne, ha valahol megtalálnám a Destroyer leírását! (**Az mintha már lett volna valamelyik LSI-s 100f-ben (a 2-ben vagy a 3-ban) — CoVboy**)
Itt Győrben a Cov egy picit! késve jön az újságosokhoz a májusi szám kb. úgy június 20. körül, ilyenkor meg kell ostromolni az újságost mert 7-8 nap múlva azt mondja, hogy vissza kellett küldenie. (**Hát ez cool! Kiviszik késve, aztán visszaküldik korábban! Még jó, hogy számonként egy hónapi terjesztésre kötöttünk velük szerződést!... — CoVboy**)
Levelem műtését mellőzd, próbáltam a szalonképtelen szavak mellőzését. Így utólag megnézve azért néhány "pl."-t például kihagyhatsz!
Sajnos a floppym halk zörejek mellett egy hete behalt, de sebaj, azért a Cov-ot rendületlenül vásárlom, sőt lehet, hogy meg is rendelem!
Ui: választ várok (*minimum express*)
Ui2: Remélem, válaszírás helyett nem Cov-Girl-ekkel foglalkoztok! (**Nem foglakozunk, hanem foglalkozom. Harácsoló vagyok... — CoVboy**)
Előre is kösz. (ha sok időm lesz valószínű, hogy egy prg.leírással gazdagabbak lesztek). PÓDER ÁDÁM (**Jól olvastam a nevedet? — CoVboy**)
CoVboy: A GRAND PRIX CIRCUIT úgy lett TEST DRIVE 3., mint ahogyan annak idején a DRAGON WARS-ból BARD'S TALE IV. vagy a VENDETTA-ból LAST NINJA 3. — valamelyik jó képességű gyermek átkeresztelte, mert rémlett neki, hogy ilyet mintha már látott volna azelőtt is. Az "igazi" TEST DRIVE 3 (a THE PASSION) valamikor tavaly decemberben jelent meg PC-n (Amigán nem tudom, mikor — kicsit lemaradtam a világ folyásától) és az Accolade valamelyik főnöke azt nyilatkozta, hogy 64-es verziót nem csinálnak belőle. Így tehát az igazi TD3 beszerzésének biztos módszere az, ha egy PC-klubban lemásolod.



12 (és néhány fél) pontban

Hi CoVBoy! Na szóval:
0.5: Szép teljesítmény, hogy már július 2(?)-án már megjelent a jún. CoV. 1. A hirdetésemben az Y-THE ADVENTURE-t keresem nem az X-t. Oké? Ugyanis ezt írtad: "Keresem az X-THE... Ezek megvannak: X-THE...". Szeretném, ha a kedves olvasók nem néznének hülyének! Rendben? 2. Válaszolhatnál már a 1. levelemre, bár már azt se tudom mit írtam. 3. Küldjél légy szi' valami viszajelzést a pénzzel kapcs. amit a "Csodálatos CoV évkönyv"-re adtam fel. 3 1/2: Jó a NEWS! 4. Remélem ezek után sincs harag! 5. Na van még? 6. Úgy már más! 7. (**Ezt kihagyjuk. Propaganda — CoVboy**) 8. Ha ismersz valami magyar nyelvű DOC-leírást, kérlek tudasd velem. 9. Jó lenne, ha (néha!) a belső oldalakon lennének színes képek, nem? 10. Semmi nem jut az eszembe! 11. Hogy került egybe a LAST NINJA 3 és RAILROAD TYCOON? Egyébként az előbbinek végre nem görbe a lába! 12. Ennyi! (Mert vége a lapnak.)
CoVboy: 0.5: Az. 1: Rendben. 2: Én sem. 3: Köszi... 3.5: Thanks. 4-7: Nincs. 8: Ismerek. 9: Jó lenne. 10: De kár! 11: Egyberajzolták. 12. Huh...

Úgy döntöttem, ezentúl előfizetési csekken fogok válaszolgatni!

Sziasztok!
Végre elkészült a — régóta ígért — **Commodore Tulajdonosok Baráti Körének** lemezújságja, a

SHIFT

Ez az az újság, aminek állandó megjelenése TŐLED is függ, ugyanis minél több ismertetőt, leírást vagy bármilyen számítástechnikával foglalkozó cikket küldesz, annál sűrűbben találkozunk kedvenc 64-eden.
Lesz hirdetési rovat (ami természetesen ingyenes), helyet biztosítunk a különböző hazai csapatoknak, hogy bemutathassák demoikat és még sok mindennel szeretnénk foglalkozni, ami TÉGED is érdekelhet.

Kérd próbaszámunkat az alábbi címen:

Commodore Tulajdonosok Baráti Köre

Budapest, 1046. Hajló u. 2-8.
(**Általános Művelődési Központ**)

Őszintén reméljük, hogy minden hónapban találkozunk!

Most a változatosság kedvéért egy teljesen új dolog következik, amivel még bizonyára nem találkoztatok ebben a számban...
Hosszas ígérgetés és nyúglődés után megjelenik a csodálatos, a lenyűgöző, a fantasztikus és a satöbbi



CoV Évkönyv '91

(ami egyébként minden bizonnyal évezredünk legörömtelibb eseményének ígérkezik)!
Lesz ebben minden, amire csak egy CoV-hívő vágyhat:

- kalandjátékok, szimulátorok leírása 64-re és Amigára;
- GigaTökösMákos és MegaAdventour, azokból az 64- és Amiga stuffokból, amiket jobb időkre spájzoltunk;
- Elsősegély 10 oldalon;
- GRAPHIC ADVENTURE CREATOR-leírás mindazon 64-eseknek, akik Rátkai maestro babérjaira pályáznak;
- NOISE TRACKER/PRO TRACKER-leírás azon Amigóknak, akiknek még nem dugult be a fülük;
- Egy kis programozástechnika a 64-eseknek és az Amigásoknak (rasztertrükkök meg egyebek);
- 18 oldalas Plus4-sarok, mert az nekik is jár;
- Felhasználói TökösMákos;
- Tehenek...
- (CoVboy nem.)

Az elmondottak valószínűleg tanúbizonyságot tettek eme csodálatos papírhalmaz korszakalkotó voltáról — így tehát egyértelmű a teendő: meg kell rendelni tőlünk, mert 249,— Ft igazán nem olyan kevés (pardon: sok) egy ilyen tudományos könyvecskéért. Megrendelhető nálunk (kérj előfizetési csekket vagy add fel a pénzt a COM-Ware Kft. MNB-számlájára) és októberben te is belépsz a boldog-(talan) Évkönyv-tulajdonosok klubjába.
(Egyébként meg pusszantunk mindenkit, aki idáig már megrendelte!)